

CARACTERIZACIÓN DESCRIPTIVA DEL DISEÑO EXPERIMENTAL
Una referencia al diseño gráfico/visual

ANDREA RENATA MORALES USMA

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD Y DISEÑO
PROGRAMA DE DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA
SANTIAGO DE CALI
2013

CARACTERIZACIÓN DESCRIPTIVA DEL DISEÑO EXPERIMENTAL
Una referencia al diseño gráfico/visual

ANDREA RENATA MORALES USMA

**Proyecto de grado como requisito para optar al título de
Diseñadora de la Comunicación Gráfica**

Director
DIEGO FERNANDO ZUÑIGA
Diseñador Gráfico

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD Y DISEÑO
PROGRAMA DE DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA
SANTIAGO DE CALI
2013

Nota de aceptación:

Aprobado por el Comité de Grado en el cumplimiento de los requisitos exigidos por la Universidad Autónoma de Occidente para optar al título de Diseñadora de Comunicación Gráfica.

JAIME LOPEZ OSORNO

Jurado

BEATRIZ ROA

Jurado

Santiago de Cali, 29 de Agosto 2013

A mi mamá, que lucho por esta carrera con amor, a mi papá, el héroe de mi vida y a mi nené hermanito, mi mejor amigo y cómplice. Si no fuera por ustedes yo no sería, los amo con todo mi corazón y espero que la alegría que siento al finalizar este pregrado sea un logro familiar.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios, quien designo mi vida en este momento y este lugar, siento gratitud porque me permite vivir la belleza de esta época, y porque me enfrenta a ideas de grandes mujeres y hombres que llenan mi alma de curiosidad, esperanza y sueños. Siento que mucha felicidad, me he convertido en una mujer libre a través de los años y el conocimiento, gracias a quienes inspiraran mi espíritu.

No dejes que termine el día sin haber crecido un poco, sin haber sido feliz, sin haber aumentado tus sueños. No te dejes vencer por el desaliento. No permitas que nadie te quite el derecho a expresarte, que es casi un deber. No abandones las ansias de hacer de tu vida algo extraordinario. No dejes de creer que las palabras y las poesías sí pueden cambiar el mundo. Pase lo que pase nuestra esencia está intacta. Somos seres llenos de pasión, la vida es desierto y oasis, nos derriba, nos lastima, nos enseña, nos convierte en protagonistas de nuestra propia historia. Aunque el viento sople en contra, la poderosa obra continúa: tu puedes aportar una estrofa. No dejes nunca de soñar, porque en sueños es libre el hombre. No caigas en el peor de los errores: el silencio. La mayoría vive en un silencio espantoso. No te resignes. Huye! "Emito mis alaridos por los techos de este mundo", dice el poeta. Valora la belleza de las cosas simples. Se puede hacer bella poesía sobre pequeñas cosas, pero no podemos remar en contra de nosotros mismos, eso transforma la vida en un infierno. Disfruta del pánico que te provoca tener la vida por delante, vívela intensamente, sin mediocridad. Piensa que en ti está el futuro y encara la tarea con orgullo y sin miedo. Aprende de quienes puedan enseñarte, las experiencias de quienes nos precedieron de nuestros "poetas muertos", te ayudan a caminar por la vida, la sociedad de hoy somos nosotros: los "poetas vivos". No permitas que la vida te pase a ti sin que la vivas.

—Walt Whitman—

CONTENIDO

GLOSARIO	Pág. 15
RESUMEN	18
INTRODUCCION	20
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	23
1.1. ANTECEDENTES DEL PROBLEMA	23
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	24
2.JUSTIFICACION	25
3. OBJETIVOS	27
3.1. OBJETIVO GENERAL	27
3.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS	27
4. MARCO DE REFERENCIA	28
4.1 MARCO TEÓRICO	28
4.1.1. Diseño	29
4.1.2. Diseño Experimental	30
4.1.3. Historia del diseño gráfico	35
4.1.3.1. La Modernidad	36
4.1.3.2. Pensamiento moderno	39
4.1.4. Arte Moderno	43
4.1.5. Diseño Moderno.	45
4.1.6.Influencia del Arte en el Diseño Moderno	56
4.1.7. Procesos Creativos del Arte y el Diseño Gráfico Moderno	58
4.1.7.1.Cubismo	58
4.1.7.2. Futurismo	65
4.1.7.3. Dadaísmo	73
4.1.7.4. Surrealismo.	82
4.1.7.5. Expresionismo	90
4.1.7.6. La fotografía y el movimiento moderno	95
4.1.7.7. Modernismo pictórico.	98
4.1.7.7.1. Plakatstil.	98
4.1.7.7.2. Art Deco	100
4.1.7.8. El suprematismo y el constructivismo rusos	103
4.1.7.9. De Stijl (El Estilo).	108
4.1.7.10. La Bauhaus	110
4.1.7.11. El Estilo Tipográfico Internacional	122
4.1.7.12. La escuela de Ulm	135
4.1.7.13. La nueva tipografía	137
4.1.7.14. El movimiento moderno en los Estados Unidos	138
4.1.7.15.La escuela de Nueva York	140
4.1.7.16. El expresionismo abstracto y el Action Painting	146
4.1.7.17.Arte Cinético.	151
4.1.7.18.Pop Art.	152
4.1.7.19. Op Art.	155
4.1.7.20. Minimalismo	157
4.1.7.21. La imagen conceptual	158

4.1.7.22. El cartel psicodélico	163
4.1.8. Posmodernismo y Contracultura	165
4.1.9. El Posmodernismo	166
4.1.9.1. Pensamiento Posmoderno	169
4.1.10. Arte Posmoderno	172
4.1.11. Diseño Posmoderno	174
4.1.12. Procesos Creativos del Arte y el Diseño Gráfico Posmoderno	174
4.1.12.1. El diseño posmoderno suizo	174
4.1.12.2. La tipografía de la New-Wave	178
4.1.12.3. Escuela de Memphis y San Francisco	184
4.1.12.4. Diseño retro y vernáculo	188
4.1.12.5. Revolución Digital	192
4.1.12.5.1. El diseño editorial en la era digital.	198
4.2. MARCO CONTEXTUAL	202
4.3. MARCO CONCEPTUAL	202
 5. DISEÑO METODOLOGICO	 211
5.1. TIPO DE ESTUDIO	211
5.2. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN	212
5.3. TIPOS DE INFORMACIÓN	212
5.4. HERRAMIENTAS DE INVESTIGACION	213
5.5. ETAPAS DEL TRABAJO	213
5.5.1. Indagación	213
5.5.2. Recopilación de datos y muestras	213
5.5.3. Tratamiento de datos	214
5.5.4. Análisis de muestras recopiladas.	243
 6. RESULTADOS	 245
 7. CONCLUSIONES	 252
 8. RECOMENDACIONES	 254
 BIBLIOGRAFIA	 255
 ANEXOS	 259

LISTA DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1. William Morris: Marca de Impresor, 1891.	47
Figura 2. Henri Toulouse-Lautrec: Jane Avril Cartel, 1893.	48
Figuras 3-4-5-6- Figuras desarrolladas por periodos	49
Figura 7. Josef Hoffmann: Cartel de la <i>Kunstschau</i> , 1908	50
Figura 8. Koloman Moser: Cubierta <i>Ver Sacrum</i> , 1901	50
Figura 9. Hans Rudi Erdt: Problem Cigarettes, 1912.	51
Figura 10. William H. Bradley: Cartel comercial, 1896.	51
Figura 11. F. Von Stuck: Cubierta de revista, 1895	52
Figura 12. Ludwig Sütterlin: Cartel de la feria de Berlín, 1896	52
Figura 13. Peter Behrens: Cartel publicitario, 1910.	53
Figura 14. Peter Behrens: Logo AEG, 1907	54
Figura 15. Lucian Bernhard: Cartel, 1905.	55
Figura 16. Ludwig Hohlwein: Cartel, 1908.	55
Figura 17. Pablo Picasso: <i>Demoiselles d'Avignon</i> , 1908.	58
Figura 18. Pablo Picasso: Instrumentos de música sobre una mesa, 1925.	61
Figura 19. Pablo Picasso: <i>Bathing Women</i> , 1927	62
Figura 20. George Braque: <i>Black Fish</i> , 1942	62
Figura 21. Juan Gris: Frutero, 1916	63
Figura 22. Fernand Léger: <i>The City</i> , 1919	63
Figura 23. Fernand Léger: Fin du Monde, 1919	63
Figura 24. Filippo Marinetti: Montañas + Valles + Calles x Joffre, 1915	66
Figura 25. Ardengo Soffici: Poema Futurista, 1915	66
Figura 26. Guillaume Apollinaire: <i>Poème 22</i> , 1915	67
Figura 27. Lewis Carroll: Alicia en el país de las maravillas, 1865. Figuras en caligramas.	67
Figura 28. Giacomo Balla: Perro atraillado, 1912	68

Figura 29. Gino Severini: Cañones en acción, 1914	68
Figura 30. Umberto Boccioni: <i>Studio per footballer</i> , 1913	70
Figura 31. Carlo Carrà: Collage, 1914	70
Figura 32. Fortunato Depero: Portada <i>Dinamo Azari</i> , 1929	72
Figura 34. Fortunato Depero: Portada <i>Vanity Fair</i> , 1950	72
Figura 35. Fortunato Depero: Anuncio, 1930	73
Figura 36. Fortunato Depero: Anuncio, 1930	73
Figura 38. Marcel Duchamp: Madera y metal, 1913	74
Figura. 39. Marcel Duchamp: Fuente, 1917/1964	75
Figura 40. Kurt Schwitters: <i>Merzbild Kijkduin</i> , 1923	76
Figura 41. Kurt Schwitters: Autorretrato, 1929	77
Figura 42. John Heartfield: Revista Merz, edición 29 p. 675, 1932.	78
Figura. 43. John Heartfield: Revista Merz, edición 23 p. 403, 1933	79
Figura 44. John Heartfield: Revista Merz, edición 10 p. 147, 1934	79
Figura 45. George Grosz: <i>Friedrichstrasse</i> , 1918	80
Figura 46. George Grosz: Autómatas republicanos, 1920	80
Figura 47. George Grosz: Whisky, 1918	81
Figura 48. George Grosz: Cain o Hitler en el infierno, 1944	81
Figura 49. René Magritte: El espejo falso, 1935	84
Figura 50. Max Ernst: Une Semaine de Bonté, 1934	85
Figura 51. René Magritte: Firma en blanco, 1965	86
Figura 52. Salvador Dalí:	86
Figura 53. Salvador Dalí	87
Figura 54. Joan Miró: La Masía, 1922	88
Figura 55. Joan Miró: Azul II, 1961	89
Figura 56. Käthe Schmidt Kollwitz: <i>Krieg dem Kriege</i> , 1923	91
Figura 57. Wassily Kandinsky: <i>Composition VIII</i> , 1923	92

Figura 58. Wassily Kandinsky: <i>On White II</i> , 1923.	93
Figura 59. Paul Klee: <i>Legend of the Nile</i> 1937	94
Figura 60. Paul Klee: <i>The Golden Fish</i> , 1925	94
Figura 61. Coburn Alvin Langdon: <i>Vortografía</i> 1917	95
Figura 62. Coburn Alvin Langdon: <i>The Octopus</i> , 1912	96
Figura 63. Man Ray: <i>Nude</i> , 1929.	97
Figura 64. Man Ray: <i>Gun with Alphabet Squares</i> , 1924	97
Figura 65. Lucian Bernhard: <i>Cartel Priester</i> , 1905	99
Figura 66. Ludwing Hohlwein: <i>Cartel</i> , 1914	100
Figura 68. A. M. Cassandre: <i>Cartel Dubonnet</i> , 1932	101
Figura 69. A. M. Cassandre: <i>L' Atlantique</i> , 1931	102
Figura 70. Kasimir Malevich: <i>Cuadro negro</i> , 1913	103
Figura 71. Kasimir Malevich: <i>Suprematist Composition</i> , 1915	104
Figura 72. El Lissitzky	105
Figura 73. El Lissitzky: <i>Veshch</i> Portada, 1921 – 1922.	106
Figura 74. El Lissitzky: <i>Veshch</i> , 1922.	107
Figura 75. El Lissitzky: Portada <i>Broom</i> Vol. 5, 1922	107
Figura 76. El Lissitzky: Páginas de <i>Por la voz de Mayakovsky</i> , 1923	108
Figura 77. El Lissitzky and Hans Arp: Portada del libro <i>The Isms of Art</i> , 1925	108
Figura 78. Piet Mondrian: <i>Composition with red, blue and yellow</i> , 1930	109
Figura 79. Théo van Doesburg y Laszlo Moholy Nagy: Portada, 1925.	110
Figura 80. Vilmos Huszar: Portadas de <i>De Stijl</i> , 1918	110
Figura 81. Bart van der Leek: <i>Cartel</i> , 1919	111
Figura 82. Gerrit Rietveld, casa Schroeder en Utrecht, 1924	112
Figura 83. Oscar Schlemmer: Sello Bauhaus, 1923	114
Figura 84. Joost Schmidt: <i>Cartel</i> , 1923	115
Figura 85. Laszlo Moholy-Nagy: Portada <i>Broom</i> , 1923	116

Figura 86. Herbert Bayer: Cartel, 1926	118
Figura 87. Herbert Bayer Staatliches Bauhaus in Weimar, 1923	119
Figura 88. Walter Gropius Edificio de la Bauhaus en Dessau, 1925 – 1926	120
Figura 89. Herbert Bayer: Alfabeto Universal, 1925	120
Figura 90. Laszlo Moholy-Nagy: Cartel, 1923	121
Figura 91. Paul Renner Esbozo de Futura-1925 - 1927	121
Figura 92. a. Ernst Keller	122
Figura 93. b. Théo Ballmer: Cartel, 1928.	123
Figura 94. c. Max Bill: Cartel, 1945	124
Figura 95. d. Max Huber: Portada de un anuario, 1951	125
Figura 96. e. Max Huber: <i>Poster for auto races</i>, 1948.	126
Figura 97. f. Anton Stankowski: Marca Standard <i>Elektrik Lorenz AG</i>, 1953	126
Figura 98. g. Anton Stankowski: Calendario <i>Standard Elektrik Lorenz AG</i>, 1957	126
Figura 99. h. Anton Stankowski: Portada Diseños de Berlín, 1971	127
Figura 100. i. Adrian Frutiger	128
Figura 101. j. Armin Hofmann Cartel, 1959	129
Figura 102. k. Josef Müller-Brockmann: Cartel, 1953	130
Figura 103. l. Josef Müller-Brockmann: Cartel, 1960	131
Figura 104. m. Josef Müller-Brockmann: Cartel, 1960	131
Figura 105. n. Rudolph deHarak Sobrecubiertas para McGraw-Hill Publishers, 1960	132
Figura 106 o. Ralph Coburn Cartel MIT, 1972	133
Figura 107. p. Jacqueline C. Casey Cartel, 1974	133
Figura 108. q. Dietmar Winkler: Cartel, 1969.	134
Figura 109. r. Arnold Saks: Cartel, 1968.	134
Figura 110. s. Otl Aicher: Identidad Lufthansa, 1962	135
Figura 111. t. Anthony Froshaug: Boletín Ulm, 1958	136

Figura 112. Jan Tschichold <i>Elementare Typographie</i> , 1925	137
Figura 113. Joseph Binder: <i>Cartel Feria Mundial de Nueva York</i> , 1939	139
Figura 114. Bradbury Thompson: <i>Westvaco Inspirations 216</i> , 1961.	141
Figura 115. Saul Bass: <i>The man with the golden arm</i> , 1955	141
Figura 116. George Tscherny: <i>Portada</i> , 1958	142
Figura 117. Herb Lubalin: <i>Logos</i> , 1965 – 1967	143
Figura 118. Herb Lubalin: <i>The alphabet set in Avant Garde Gothic</i> , 1979	144
Figura 119. Herb Lubalin: <i>A 1972 holiday greeting card from Lubalin, Burns & Co.</i> , 1972	144
Figura 120. Herb Lubalin <i>Cartel</i> , 1972	145
Figura 121. Jackson Pollock: <i>Number 7</i> , 1951	147
Figura 122. Jackson Pollock: <i>Number 1</i> , 1948	148
Figura 123. Jackson Pollock: <i>Mujer Luna</i> , 1942.	148
Figura 124. Willem de Kooning: <i>Woman V</i> , 1952 – 1953	149
Figura 125. Clyfford Still: <i>1957-D No. 1</i> , 1957	149
Figura 126. Barnett Newman: <i>Onement 1</i> , 1948	150
Figura 127. Mark Rothko: <i>Sin Título (Azul, verde y marrón)</i> , 1952	150
Figura 128. a. Jesús Soto: <i>Penetrable</i> , 1962	152
Figura 129. Andy Warhol: <i>Campbell's Soup</i> , 1968	153
Figura 130. Andy Warhol: <i>Marilyn Monroe (Marilyn)</i> , 1967	153
Figura 131. Andy Warhol: <i>Querelle</i> , 1982	154
Figura 132. Roy Lichtenstein: <i>Drowning Girl</i> , 1963	154
Figura 133. Josef Albers: <i>Homage to the Square</i> , 1965	155
Figura 134. Omar Rayo: <i>Coleópsama Artis X</i> , 1992	156
Figura 135.a. Lance Wyman: <i>Logo XIX Olimpiada</i> , 1966	156
Figura 136.b. Lance Wyman	157
Figura 137. Ellsworth Kelly: <i>The Meschers</i> , 1951	158
Figura 138. Milton Glaser: <i>Bob Dylan Poster</i> , 1967	160

Figura 139. Milton Glaser: <i>Art is Whatever Poster</i> , 1996	161
Figura 140. Armando Testa: <i>Pirelli</i> , 1954	161
Figura 141. Roman Cieslewicz: <i>Afiche</i> , 1977	162
Figura 142. Seymour Chwast: <i>Afiche</i> , 1968 – 1969	162
Figura 143.a. Bonnie Maclean: <i>The Yardbirds, The Doors</i> , 1967	164
Figura 144 .b. Wes Wilson: <i>Cartel</i> , 1966	164
Figura 145. a. Rosemarie Tissi: <i>Carpeta</i>	175
Figura 146. b. Siegfried Odermatt	175
Figura 147. Rosemarie Tissi: <i>Mindanao</i> , 1975	176
Figura 148. Steff Geissbuhler: <i>Cartel Blazer</i> , 1976	177
Figura 149. Steff Geissbuhler: <i>A Nation of Nations</i> , 1976	177
Figura 150. Wolfgang Weingart: <i>Cartel</i> , 1977	178
Figura 151. Wolfgang Weingart: <i>Cartel</i> , 1982	179
Figura 152. Dan Friedman: <i>Portada de revista, Typografische Monatsblätter</i> , 1971	180
Figura 153. Dan Friedman: <i>Cartel</i> , 1976	181
Figura 154. April Greiman: <i>Invitación</i> , 1980.	182
Figura 155. April Greiman y Jayme Odgers: <i>Afiche para CalArts</i> , 1979	182
Figura 156. Willi Kunz: <i>Páginas 12 T y p o graphical Interpretations</i> , 1975.	183
Figura 157. Willi Kunz: <i>Cartel</i> , 1978.	184
Figura 158. Christoph Radl y Valentina Grego: <i>Logotipo de Memphis</i> , 1980.	185
Figura 159. William Longhauser: <i>Cartel para Michael Graves</i> , 1983	185
Figura 160. Michael Vanderbyl: <i>Cartel</i> , 1979	186
Figura 161. Michael Vanderbyl: <i>Catalogo HBF</i> , 1985.	187
Figura 162. Michael Manwaring: <i>Cartel</i> , 1984	187
Figura 163. Michael Cronin y Shannon Terry: <i>Cartel Beethoven Festival</i> , 1983	188
Figura 164. Paula Scher: <i>Cartel CBS</i> , 1979.	190

Figura 165. Louise Fili: Portada <i>The Lover</i> , 1985	191
Figura 166. Carin Goldberg y Frank Metz:Portada <i>The Sonnets of Orpheus</i> , 1987	191
Figura 167. Susan Kare: <i>Bitmap fonts for the original Macintosh</i> , 1983 – 1984	193
Figura 168. April Greiman: <i>Graphic imagery for Design Quarterly</i> 133, 1987	194
Figura 169. April Greiman: <i>Poster for the Los Angeles Institute of Contemporary Art</i> , 1986	195
Figura 170. Anne Burdick Emigre 36, 1995. Portada.	196
Figura 171. Katherine McCoy: <i>Cranbrook Graduate Design Program Poster</i> , 1989	197
Figura 172. David Carson: Ray Gun #7, 1993	198
Figura 173. Fred Woodward: <i>Cover of Generation Next issue of Rolling Stone</i> , 1994	199

GLOSARIO

Campo de conocimiento: se refiere a las disciplinas científicas o prácticas encargadas de estudiar un asunto o materia.

Cataclismo: gran trastorno en el orden social, económico o político.

Caracterizar: determinar los atributos peculiares de alguien o de algo, de modo que claramente se distinga de los demás.

Contracultura: movimiento social surgido en los Estados Unidos de América en la década de 1960, especialmente entre los jóvenes, que rechaza los valores sociales y modos de vida establecidos.

Descripción: con origen en el latín *descriptio*, es la acción y efecto de describir (representar a alguien o algo a través del lenguaje, definir algo dando una idea general, delinear, figurar). La descripción aporta información sobre alguien o algo, con distinto grado de detalle, incluye una explicación ordenada y detallada de distintas cualidades y circunstancias, se efectúa recurriendo al lenguaje corriente. La descripción y la explicación se hallan estrechamente concatenadas, se transforman dialécticamente una en otra, sin describir los hechos es imposible explicarlos.

Dipolo: del griego *dis* que significa dos y *polo* que significa eje o punto de una superficie, por tanto un DIPOLO es un hecho en el que se oponen dos puntos. En el diseño Denis Dondis explica que las técnicas de comunicación visual aparecen en forma de dipolos, o bien, como aproximaciones contrarias y disímiles al significado.

Ecléctico: que está compuesto de elementos, opiniones, estilos, etc., de carácter diverso.

Estilo: carácter propio que da a sus obras el artista. Actualmente se emplea este término en su sentido metonímico, es decir, como aquella cualidad que identifica la forma de trabajar, de expresarse o de concebir una obra de arte por parte del artista, o bien, en sentido más genérico, de un conjunto de artistas u obras que

tienen diversos puntos en común, agrupados geográfica o cronológicamente. El estilo es la síntesis visual de los elementos, las técnicas, la sintaxis, la instigación, la expresión y la finalidad básica. Resulta complicado y difícil de describirlo con claridad. Tal vez el mejor modo de establecer su definición en términos de alfabetidad visual sea considerarlo una categoría o clase de la expresión visual conformada por un entorno cultural total.

Experimental: la palabra “experimental” está formada con raíces latinas y significa “relativo a una prueba”. Sus componentes léxicos son: el prefijo *ex* (separación del interior), *periri* (tratar, probar), *mento* (resultado, medio o instrumento), más el sufijo *al* (relativo a).

Eurocentrista: tendencia a considerar los valores culturales, sociales y políticos de tradición europea como modelos universales.

Fototipo: imagen modelo para reproducir obtenida mediante la técnica fotográfica. Heterodoxo: Disconforme o diferente de las ideas o prácticas de cualquier doctrina.

Hermenéutico: el término hermenéutico proviene del griego que significa declarar, anunciar, esclarecer y, por último, traducir. Significa que alguna cosa es vuelta comprensible o llevada a la comprensión. Así la hermenéutica será la encargada de proveer métodos para la correcta interpretación, así como estudiar cualquier interpretación humana.

Hibridación cultural: procesos socioculturales en los que las estructuras o prácticas discretas, que existían en forma separada, se combinan para generar nuevas estructuras, objetos y prácticas. Se presenta como consecuencia de las diversas mezclas culturales de la posmodernidad.

Movimiento: conjunto de alteraciones o novedades ocurridas, durante un período de tiempo, en algunos campos de la actividad humana. Totalidad de medios y recursos caracterizados por cierta estabilidad, unidad temática y analogía en el tratamiento, que se traduce en una manera artística específica y encuentra expresión directa en las obras de arte. Es siempre condicionado por la época y el método creativo.

Paradoja: (del lat. *paradoxus*, y este del griego *παράδοξος*) es una idea extraña opuesta a lo que se considera verdadero o a la opinión general.¹ En otras palabras, es una proposición en apariencia verdadera que conlleva a una

contradicción lógica o a una situación que infringe el sentido común. En retórica, es una figura de pensamiento que consiste en emplear expresiones o frases que implican contradicción.

Razonamiento abductivo: un razonamiento abductivo (del latín *abductio* y esta palabra de *ab*, desde lejos, y *ducere*, llevar) es un tipo de razonamiento que a partir de la descripción de un hecho o fenómeno ofrece o llega a una hipótesis que lo explica. Charles Sanders Peirce la llama una conjetura. Esa conjetura busca ser, a primera vista, la mejor explicación, o la más probable. Según Aristóteles, los razonamientos abductivos son silogismos en donde las premisas sólo brindan cierto grado de probabilidad a la conclusión. En muchos casos las abducciones no son sino las conjeturas espontáneas de la razón. Para que esas hipótesis surjan se requiere el concurso de la imaginación y del instinto. La abducción es como un destello de comprensión, un saltar por encima de lo sabido; para la abducción es preciso dejar libre a la mente. Peirce habla en ese sentido del musement, un momento más instintivo que racional en el que hay un flujo de ideas, hasta que de pronto se ilumina la sugerencia, según el mismo Peirce la "abducción es el primer paso del razonamiento científico" ya que desde el inicio se efectúa una restricción de hipótesis aplicables a un fenómeno.

Vanguardia: movimiento artístico, intelectual o conjunto de personas precursoras o renovadoras en relación a la sociedad y tiempo en que se desarrollan.

Técnica: técnica (del griego, τέχνη [tékne] 'arte, técnica, oficio') es un procedimiento o conjunto de reglas, normas o protocolos que tiene como objetivo obtener un resultado determinado, ya sea en el campo de las ciencias, de la tecnología, del arte, del deporte, de la educación o en cualquier otra actividad.

Tipogramas: ilustración o diseño creado a partir de una solución tipográfica, disponiendo de las letras, palabras o frases para formar imágenes distinguibles. Breve poema visual tipográfico.

RESUMEN

En este trabajo se desarrolla un estudio monográfico que caracteriza descriptivamente el diseño experimental, que se encuentra evidenciado en los estilos artísticos que influenciaron el diseño gráfico a lo largo de la historia del siglo XX y siglo XXI. La investigación evidencia cuáles han sido las características conceptuales, formales y técnicas del diseño experimental, en torno al cuestionamiento sobre el adecuado uso del término en las constantes discusiones académicas que enfrentan el diseño “funcional” (racional) contra el diseño “experimental” (intuitivo).

Para resolver esta incógnita de una forma organizada, se desarrolló un análisis hermenéutico descriptivo reflejado en una matriz, en la que se realiza la clasificación de los principales estilos del diseño gráfico a través del siglo XX y siglo XXI. A lo largo del proyecto se generaron lecturas que revelaron la evolución de los procesos creativos de artistas y diseñadores gráficos, en la modernidad y en el posmodernismo de manera general, con lo cual se logró realizar una categorización que permite deducir diferentes conclusiones sobre el asunto en cuestión.

Se presenta el análisis de las características del denominado diseño experimental que se refleja en aquellas vanguardias heterodoxas que perfilaron el estilo del diseño gráfico en pro del espíritu humano, el error y la experimentación gráfica como proceso creativo. Supone un diseño caracterizado por el rechazo a la tradición establecida; el ejercicio de renovación y revolución conceptual, formal y técnica; el uso de estados de inconsciencia, espontaneidad e inhibición como parte del proceso creativo del artista, y su énfasis en la expresión personal. Estos resultados se encuentran expresados en una matriz de análisis que permite identificar el diseño gráfico experimental por su carácter no convencional. Para reforzar la idea de este planteamiento también se ha desarrollado una matriz de análisis de su contrario, el diseño funcional, lo cual, favorece a la resolución de conclusiones para los objetivos de la investigación. Como resultado de esto se produce un escrito donde se manifiesta lo más destacado durante la investigación.

Como conclusión se presenta que a lo largo de la historia del diseño gráfico se evidencian dos estilos del diseño gráfico, uno que apela a la razón y otro a la emoción. Es a partir de una exploración hermenéutica que se hace posible descubrir el contexto que encierra este hecho, así al indagar sobre los procesos creativos implícitos en la historia del diseño gráfico se evidencia la existencia de características conceptuales, formales y técnicas comunes que pueden ser

agrupadas en una matriz de análisis, así, el diseño grafico experimental puede ser caracterizado de forma descriptiva cuando se presenta un análisis de los criterios que permiten el desarrollo de una clasificación ordenada de la información recolectada. Por ultimo, a partir de la investigación se pronostica que las discusiones generadas respecto al diseño gráfico/visual no pueden ser evaluadas a la ligera, se debe tener en cuenta el contexto de la situación a evaluar para emitir declaraciones justificadas y libres de prejuicios, ya que, dependiendo del punto de vista que se aborde un tema se puede descubrir las diferentes paradojas que evidencia el diseño gráfico/visual como disciplina.

Palabras Claves: Estudio Monográfico, estilo artístico, análisis hermenéutico, diseño gráfico, heterodoxas

INTRODUCCIÓN

“Una cierta crítica suele situar los disensos y las controversias sobre el discurso del diseño en la confrontación de dos posturas que suelen descalificarse mutuamente. Según Enric Satué, un extremo estaría representado por una concepción acientífica, subjetiva y expresiva, y el otro, por una interpretación científica, objetiva y racionalista. Entre un diseño sensible y uno conceptual, entre uno formalista y otro funcionalista, entre uno humanista y otro tecnicista”.¹

Como estudiante de diseño gráfico, durante los años de estudio universitario uno puede verse enfrentado a dos posturas que se contraponen al rededor del pensamiento del diseño, y que siempre causan desde dolores de cabeza hasta “batallas a muerte” entreestudiantes, profesores y colegas. Se ven pues enfrentados aquellos que defienden el diseño gráfico desde una concepción funcional, en donde prima la proyección de soluciones gráficas universales, lógicas y útiles para el ámbito industrial, en contraposición a quienes defienden el diseño como un ejercicio que puede atentar en contra de las convenciones establecidas en la práctica proyectual del diseño, y que se ve fuertemente ligado a la expresión personal, la espontaneidad y la intuición como un medio posible para tomar decisiones a la hora de resolver un problema de diseño.

Cuando un joven creativo aspira a convertirse en diseñador gráfico, ya sea por su afinidad con el arte o la comunicación, es fácil notar sus gustos y preferencias por las artes plásticas y el lenguaje, entre otros componentes que permiten la libre expresión del ser. Pero cuando alguien toma la decisión de convertirse en un profesional del diseño de comunicación gráfica, muy pocas veces entiende la complejidad del campo de conocimiento que comprende la profesión. Y es en este momento en el cual se comienza a gestar una cierta rebeldía injustificada hacia los principios básicos del diseño gráfico/visual entre las jóvenes mentes que no asimilan la complejidad de la disciplina. La fascinación por la imagen puede cegar a aquellos estudiantes que al parecer solo encontrarán un sin fin de problemas a resolver en las aulas, y al iniciar la carrera, se hace realmente difícil comprender que crear por el simple placer de crear, no es el propósito de la profesión.

¹ GÓNZALEZ, Guillermo. Estudio de Diseño. Sobre la construcción de las ideas y su aplicación a la realidad. Buenos Aires, 1994, p. 27.

Algunos semestres más adelante y después de comprender que es necesario seguir reglas y lineamientos para lograr una comunicación gráfica eficiente, algunos atienden al llamado de la institución a continuar por un camino funcional para proyectar el diseño de forma útil en pro de la construcción social, pero para algunos otros, no es suficiente seguir estas normas, algunos prefieren transgredir aquello aprehendido en la academia y realizar propuestas de diseño desde un punto de vista diferente que puede apelar a la emoción y la intuición. Es así como se presenta una paradoja que nos invita a reflexionar sobre el tema.

Guillermo Gonzales Ruiz, nos guía hacia una reflexión cuando escribe: "El diseño –Como la democracia– posibilita la realización plena del individuo mediante el ejercicio de la libertad (de expresión visual) en el marco del respeto de las leyes (de organización visual). Pero a esas leyes de diseño a diferencia de las de la democracia, cada uno tiene la opción de respetarlas o de transgredirlas. Lo que no puede es desconocerlas."² De esta forma se puede entender la presencia de dos bandos opuestos en la profesión, y se debe notar como en pos al diseño gráfico/visual se presencia una contradicción constante entre dipolos, entre el bueno y el malo, lo correcto y lo incorrecto, la razón y la intuición, lo blanco y lo negro, en donde un lado de la balanza tiende a descalificar su opuesto. Se hace entonces necesario encontrar el equilibrio, una gama de grises que permita entender la realidad de este problema, generando una meditación en torno a un tema que todo diseñador gráfico debe comprender, se pretende lograr un diálogo desde un punto de vista razonable, justo y práctico.

Ahora bien, esta investigación estará enfocada a descubrir aquel diseño que resulta ser fuertemente criticado y desechado por la academia, aquel que péndula al parecer del lado más liviano de balanza, un diseño que decide no obedecer, un diseño apegado fuertemente al individuo. Se indagará sobre el diseño etiquetado en el marco contextual de este proyecto como "experimental", aquel diseño gráfico/visual que se identifica por sus características intuitivas, emocionales y heterodoxas.

Así pues se procurará construir conocimiento que permita un aporte significativo en la profesión y otros campos de saberes relacionados con la expresión gráfica, el arte y el diseño. Se buscará la realización de un análisis que respalde a aquellos estudiantes que se han convertido en pequeños parias en sus aulas y no comprenden como sustentar su postura de una forma inteligente. Recordemos las palabras de Gonzales Ruiz:

²Ibíd., p. 27.

“La educación posibilita un procesamiento analítico, crítico y creativo de las formas visuales para ponerlas al servicio de las necesidades de la sociedad. El autoritarismo, por el contrario, ha instrumentado siempre la transmisión del saber en forma dogmática, tecnocrática y acrítica, y ha eludido las actividades de la imaginación y de las fuerzas creadoras porque éstas potencializan una estructura de pensamiento racional, libre y objetivo, al que juzga molesto, peligroso e irritante.”³

Con esta investigación se procura entonces estudiar aquel diseño influenciado por los movimientos, estilos y vanguardias artísticas que por lo general surgen como contraargumento a las normas institucionalizadas en la sociedad occidental establecida. Se pretende evidenciar las características del diseño experimental que a lo largo de la historia del diseño gráfico/visual pueden ser identificadas por medio de un estudio hermenéutico, descifrando elementos comunes en las diferentes vanguardias gráficas, funcionales o intuitivas, a lo largo del siglo XX y siglo XXI, esto permite establecer una clasificación de ambos lados de la cuestión, y asiste a la comprensión de la preguntas que plantea el proyecto.

Cabe aclarar que aunque no existe una definición exacta sobre el diseño gráfico experimental, cuando se hable del termino, se estara referenciando aquel diseño gráfico caracterizado por sus características acientíficas, subjetivas, sensitivas, formalistas, humanistas y expresivas, como lo define González al mencionar el paradigma enmarcado por la intuición. Se debe ser cuidadoso, al emplear la expresión “diseño experimental”, no se habla directamente de la experimentación vista desde el punto de vista estadístico, se refiere más bien al diseño que identifica corrientes alternativas del diseño gráfico a lo largo de la historia, un diseño de contracorriente muchas veces enmarcado por valores sociales, políticos y económicos.

La importancia de esta investigación, será el desarrollo de una matriz de análisis que logre clasificar descriptivamente el “diseño experimental”, una matriz que en el futuro pueda ser empleada para estudiar las características que identifican el diseño “funcional” y el diseño “experimental”, y que de esta forma proporcione una herramienta a quienes quieran entender más sobre el tema y generar nuevo conocimiento a partir de él.

³GÓNZALEZ.Op. cit., p. 23.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. ANTECEDENTES DEL PROBLEMA

Cuando se procuró resolver de forma sencilla sobre la incógnita ¿Qué es diseño experimental?, no se encontró ninguna definición o referencia sobre el término en específico a parte de las que proporciona la estadística. El único esbozo que se posee sobre la idea de “diseño gráfico experimental” se plantea en el aula de clase en algunos cursos que promueven la experimentación como método, con la afamada frase “aprovecha el error”, pero además de este referente proporcionado por el marco contextual del proyecto, no se encontró ninguna otra fuente que proporcionara una definición clara sobre el término diseño con la etiqueta de “experimental”.

Así pues la primera misión de este proyecto será elaborar una producción intelectual, a partir de los hechos reflejados en la historia, por lo general los teóricos generan teorías partiendo de definiciones existentes, pero la propuesta de este proyecto será generar un estudio a partir del razonamiento lógico y la evidencia que presenta la realidad.

Por otro lado, para resolver este problema se podría aludir a la naturaleza comunicacional del diseño gráfico/visual teniendo en cuenta que todo proceso creativo del lenguaje consta de una etapa de experimentación. Se podría hacer entonces una reflexión entorno al diseño y su aprehensión, pero en esta investigación no se refiere al término “experimental” como un experimento o como un proceso de juego y evolución, para este trabajo adjudicaremos el término a aquel diseño que Guillermo Gonzales Ruiz identifica como irracional o intuitivo, y que se evidencia a lo largo de las diferentes corrientes gráficas del siglo XX y siglo XXI.

Dada la incertidumbre sobre el concepto de “diseño experimental”, como referente al diseño gráfico/visual y el gran interés del tema entre la sociedad académica, se hace necesario desarrollar un estudio que organice el conocimiento que identifica el asunto. Para un estudiante que se desarrolla en la profesión, es de vital importancia entender las opciones que se le presentan a la hora de ejecutar un estilo propio, por esto que se considera importante indagar sobre este polémico y poco reflexionado tema a través de la historia del diseño gráfico y los procesos

creativos del mismo, evaluando las posturas que se plantean en la profesión y analizando aquello que caracteriza al “diseño gráfico experimental”.

Así es necesario desarrollar un análisis bajo un planteamiento hermenéutico, que pretende complementar y enriquecer el diseño gráfico como un campo del conocimiento. El propósito material de esta investigación es generar una descripción de las características conceptuales, formales y técnicas del diseño experimental, contenidas en un cuadro comparativo que ilustre aquellas corrientes del pensamiento del diseño gráfico que podrían ser señaladas como “experimentales”, o “intuitivas”.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cuáles han sido las características conceptuales, formales y técnicas del diseño experimental en referencia al diseño gráfico/visual?

2. JUSTIFICACIÓN

El diseño gráfico/visual tiene un campo de acción muy amplio que parece no ser explorado en su totalidad, en la actualidad la mayoría de las veces solo se fija la atención en un pequeño sector de su campo de acción, el mercadeo, y los diseñadores gráficos se encuentran cara a cara con un diseño que funciona en gran mayoría para el ámbito comercial de la industria.

En esta era posmoderna es fácil dejarse confundir por la inmediatez del hombre actual, inclinado hacia las expresiones efímeras que enseña la cultura de consumo, y por esto se hace necesario incurrir en una investigación que expanda la mirada sobre los campos del diseño gráfico que están por definirse y deje entrever las diferentes perspectivas que permiten hablar de temas específicos en la profesión y que enriquecen esta disciplina.

En este caso se investigará el diseño gráfico/visual que se denomina en este trabajo como “diseño experimental”, se explorarán sus significados a través de los conceptos, las técnicas y las técnicas de creación, y se procurará plantear una reflexión acerca de este oficio a lo largo de su historia. Se espera estudiar las características marcadas por el diseño experimental para realizar su descripción, entender su configuración y así definir de alguna forma este término del diseño que ha sido motivo de discusión entre diseñadores.

Se considera importante indagar el tema para generar un juicio objetivo sobre el debate teórico e incluso político existente sobre el diseño gráfico y los polos opuestos que se forjan en su práctica. Y aunque teóricamente no se tienen referencias claras sobre el “diseño experimental” como tal, se espera dar un primer paso y lograr delimitar de forma lógica un término que causa duelo entre aquellos que estudian y viven esta bella carrera.

Se desarrolla así este proyecto de investigación por el gusto de comprender aquellas cuestiones que no lograron una resolución en el aula de clase.

El cuadro de caracterización descriptiva que se desarrollará espera servir como una guía para aquellos interesados en el tema. La monografía pretende contribuir al ordenamiento de una cuestión del diseño gráfico y espera presentar un precedente que permita continuar con esta investigación desde los diferentes puntos de vista en los que se pueda enfocar para lograr un estudio que permita

profundizar sobre el diseño experimental en referencia al diseño gráfico/visual y su expresión.

El propósito de esta investigación será entonces estudiar aquellas vanguardias, tendencias, estilos y/o escuelas del arte y el diseño gráfico/visual que se inclinan hacia el extremo “experimental” de la balanza, y que por lo general han transgredido las leyes tradicionales establecidas. Estudiaremos las características del diseño que David Carson define como: “Un diseño que “no puede no comunicar” a pesar de sus características intuitivas y emotivas.”⁴

⁴CARSON, David. Design, discovery and humor: David Carson. Fuente electrónica [en línea] http://blog.ted.com/2009/01/19/the_road_to_dis/

3. OBJETIVOS

3.1. OBJETIVO GENERAL

- Describir las características conceptuales, formales y técnicas del diseño experimental.

3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Explorar la historia del arte y el diseño gráfico/visual de la modernidad y el posmodernismo para delimitar el contexto de la investigación.
- Indagar los procesos creativos de las principales vanguardias del arte y el diseño gráfico en la historia de la modernidad y el posmodernismo en busca de evidencia que ejemplifique las características propias del diseño experimental
- Identificar los criterios que permitirán la apropiada clasificación de las características del diseño experimental en referencia al diseño gráfico/visual
- Clasificar la información recolectada en una matriz de análisis, que permita enmarcar de forma organizada las características del diseño experimental de forma descriptiva.
- Pronosticar futuras tendencias del diseño experimental en referencia al diseño gráfico/visual.

4. MARCO DE REFERENCIA

4.1. MARCO TEÓRICO

Cada concepto tiene su historia. La comprensión del término o la expresión que los expresa, también cambian a través de la historia. Así, llega hasta nuestros días, el asunto denominado como “diseño experimental”, entendido en nuestro medio como aquel diseño que privilegia los procesos de orden intuitivo que permiten hallar las soluciones a determinadas soluciones de diseño, sin descartar los procesos de la dinámica de ensayo/error que permite descartar las alternativas.

Pues bien, para entender el sentido del tema que convoca este proyecto de investigación, es necesario comprender los parámetros sobre los cuales se ha de realizar el análisis hermenéutico que propone la monografía. Se hará entonces importante definir aquello que se denominará como *diseño experimental*, y aunque no existen referencias teóricas sobre el término, existen esbozos que permiten construir un significado a partir de la realidad que enmarca el proyecto, y que permitirá el desarrollo del mismo.

Así mismo se hace necesario entender los elementos del contexto histórico que comprende esta investigación, los hechos que refleja la historia del arte y el diseño gráfico de la modernidad y el posmodernismo, que reflejan entre otras cosas las características conceptuales, formales y técnicas del diseño experimental, serán el precedente que nos permita entender como se representa el “diseño experimental” y sus características.

4.1.1. Diseño. La palabra diseñar proviene del latín *designare*, que significa designar, o sea, destinar algo para un fin determinado. “La palabra diseño tiene su biografía. En francés existe la palabra *desinateur* (dibujante), pero como no funciona para describir la profesión se adoptó a palabra inglesa *designer* que significa *designio* o intención. En alemán se le llama *gestaltum* que significa figura o forma o mejor aún configuración (con forma o con figura).”⁵ Yves Zimmerman también menciona, “Etimológicamente en el sentido verdadero de la palabra diseño se deriva de *designio* o intención, que a su vez procede a la palabra *seña*. Seña es forma o configuración. Así, diseño es designio hecho seña, es intención hecho forma, seña, signo o figura.”⁶

Esta definición nos sirve de esqueleto conceptual. El diseño se presenta cómo el proceso cuya finalidad es la resolución de problemas que se plantean en función de ciertas necesidades, el diseño responde a una intención y no es el producto en sí, sino el proceso mediante el cual traducimos un propósito en un producto. Todo proyecto de diseño conlleva a una solución que se desarrolla así:

Problema – Diseño – Solución

“Un problema de diseño es una situación que requiere estudio e investigación, y el resultado o la solución final debe cumplir satisfactoriamente la función para la cual fue desarrollado el proceso (entendiendo por función el uso específico al que se destina una cosa), para ello es muy importante plantear adecuadamente el problema.”⁷

Desde otra mirada el diseño se propone como una ciencia proyectual, según Guillermo González Ruiz: “Proyecto es la mira, el propósito de hacer alguna cosa de manera simplificada. De ello se desprende que *diseño* es la facultad creadora de proyectar, entendiendo *proyecto* cómo el plan para la ejecución de una obra u operación. *Diseño* es el plan destinado exclusivamente a la configuración de una obra de carácter formal, a una forma visual o audiovisual, bidimensional o tridimensional.”⁸ Así expone que: “Diseño es un proyecto en el cual el producto resultante es una forma visible y tangible. El término diseño no denomina entonces

⁵ CONGRESO INTERNACIONAL DE DISEÑO GRÁFICO SUPERVISUAL. (3: 12-14, septiembre, 2006: Cali, Colombia). El Diseño Cómo Concepto Universal. Cali: Universidad Autónoma de Occidente, 2008. 4 p.

⁶ *Ibid.*, 4 p.

⁷ RAMÍREZ, Pablo. ¿Qué es el diseño gráfico?. Fuente electrónica [en línea] http://www.graphia.com.mx/pdf/que_es_diseno.pdf

⁸ GONZÁLEZ. Op. cit., p. 30

al objeto emergente de la actividad proyectual, sino al proceso contundente hacia ese objeto, entendiendo por objeto toda cosa creada por el hombre. Diseño no es la expresión final de una forma visible, sino el proceso de creación y elaboración por medio del cual el diseñador traduce un propósito en una forma.”⁹Y por ultimo concluye: “Diseño es en síntesis una estrategia y una táctica de la mente que se moviliza desde que se inicia la decisión de gestar un objeto útil hasta que se logra su concreción final, atravesando todos los pasos o instancias requeridas para lograr una forma que cumpla su propósito, una forma que funcione.”¹⁰

Diseño es entonces el conjunto de acciones y reflexiones que intervienen en el proceso de creación proyectual de una obra original, sea esta espacial, objetual o comunicacional.

4.1.2. Diseño Experimental. En primer lugar se hará importante entender el porque se denomina la cuestión a tratar como “diseño experimental”.

- ✓ Desde la estadística, el diseño experimental es un procedimiento eficiente para planear experimentos de tal forma que los datos obtenidos puedan ser analizados objetivamente y se puedan sacar conclusiones válidas, claras y precisas (objetivas). También puede definirse como la disposición de un plan experimental detallado con antelación a la realización del experimento.
- ✓ Kirk expone que: “El diseño de experimentos para investigar hipótesis científicas o investigativas que suponen un numero interrelacionado de actividades:
- ✓ Formulación de hipótesis estadísticas que son eficaces a las hipótesis científicas. Una hipótesis estadística es un estamento sobre (a) uno o más parámetros de una población o (b) la forma funcional de una población. Las hipótesis estadísticas son raramente idénticas a las hipótesis científicas, ellas son formulaciones comprobables de hipótesis científicas.
- ✓ Determinación de las condiciones experimentales (variable independiente) a ser usada, la medida (variable dependiente) a ser registrada, y las condiciones extrañas (variables molestas) que deben ser controladas.

⁹Ibíd.,p. 30

¹⁰Ibíd., p. 32

- ✓ Especificación del numero de sujetos (unidades experimentales) requeridas y la población de la cual ellos serán probados.
- ✓ Especificación del procedimiento para asignación de sujetos a las condiciones experimentales.
- ✓ Determinación del análisis estadístico que será realizado.

En resumen, un diseño experimental identifica las variables independientes, dependientes y molestas e indica el camino por el cual la aleatorización y aspectos estadísticos de un experimento deben ser llevados.”¹¹

He aquí la primera evidencia que identifica los procesos creativos característicos del “diseño experimental”, el factor de experimentación permite que el planteamiento del proceso de diseño sufra alteraciones que lleven a resultados aleatorios, e incluso cuando se desafían los parámetros establecidos para presentar una solución, los resultados obtenidos pueden resolver el problema.

Se debe entender que: “En toda experimentación es necesario tener un punto de partida, y este punto de partida da nacimiento a “una idea preconcebida” que se someterá luego a su verificación experimental; es siempre así como se hace el experimento propiamente dicho. Se comprende, después de esto, que la observación debe siempre preceder a la experimentación, y que a menudo un primer experimento no tiene otro motivo más que el de dar la oportunidad de hacer una observación, que el espíritu interpretaría de manera de obtener una idea “preconcebida”, que será enseguida verificada por una experiencia o aun por una nueva observación.” ¹²

El diseño experimental se encuentra estrechamente apegado a la experimentación, entendida como la práctica, la búsqueda y la innovación o renovación en el proceso proyectual del diseño, en donde “el error” o “la sorpresa” pueden hacer parte de una solución definitiva de diseño, y así mismo la

¹¹ KIRK, Roger E. Experimental Design. Procedures for the behavioral sciences. Los Angeles, 2013. p. 1

¹²GARCIA, Juan. Sobre los principios de la experimentación. Revista de la educación superior. Fuente electrónica [en línea] [consultado junio de 2013] Disponible en internet: <http://publicaciones.anuies.mx/revista/18/1/4/es/sobre-los-principios-de-la-experimentacion>

observación del fenómeno retroalimenta el proceso creativo en marcha. “Los experimentos son solamente experiencia cuidadosamente planeada con anticipación, y diseñada para formar bases seguras de conocimiento.”¹³

Una secuencia lógica de un diseño experimenta puede ser:

- ✓ Determinación de objetivos del experimento.
- ✓ Selección de los procesos/factores de estudio.

El diseño experimental maximiza la cantidad de “información” obtenida por una cantidad dada de esfuerzo experimental.

Ahora bien, aunque el término presentado por la estadística no permite definir con claridad lo que significa el diseño experimental en referencia al diseño gráfico/visual, evidencia características semejantes de diseño. Plantea un proyecto en el cual el producto resultante es tangible, teniendo en cuenta que el proceso se basa en la experimentación como una práctica que asume el ensayo-error en las diferentes alternativas para una solución.

El diseño experimental se deriva de un modelo empírico (aproximación) que une las entradas y salidas, donde con frecuencia el experimento es afectado por una cantidad de factores no-controlados. Ahora, desde un punto de vista estadístico este hecho se adoptan dos actitudes donde; la estadística sencilla presenta un “buen diseño” y la estadística compleja presenta soluciones “dudosas” a los cuestionamientos. Se evidencian entonces, dos actitudes del diseño experimental, que pueden acercarse hacia las actitudes que enfrenta González Ruiz entorno al pensamiento del diseño.

Una cierta crítica suele situar los disensos y las controversias sobre el discurso del diseño en la confrontación de dos posturas que suelen descalificarse mutuamente. Según Enric Satué, un extremo estaría representado por una concepción acientífica, subjetiva y expresiva, y el otro, por una interpretación científica, objetiva y racionalista. Entre un

¹³KIRK. Op. cit., p. 1

diseño sensible y uno conceptual, entre uno formalista y otro funcionalista, entre uno humanista y otro tecnicista.¹⁴

Se presenta la un juicio que habla, desde la estadística, sobre el “buen diseño”, que puede ser relacionado con la concepción científica, objetiva y racionalista del diseño de comunicación gráfica, y también su opuesto, “las soluciones dudosas” que a su vez puede ser relacionadas con la concepción acientífica, subjetiva y expresiva del diseño de comunicación gráfica, estas dos posturas se contraponen, una de ellas se delimita por su carácter “racional”, y la otra por su carácter “intuitivo”.

A la luz del diseño de comunicación se plantea este asunto:

Hablar de buen diseño implica jerarquizarlo cualitativamente. En nuestro entorno físico hay sólo dos clases de objetos: un ínfimo porcentaje corresponde a los que han sido diseñados, y uno elevadísimo, a los que no fueron. Si situamos a uno dentro del primer grupo – el de los diseñados – y luego lo calificamos como bueno, quiere decir que le hemos adjudicado un alto grado de valoración. Entre el conjunto de obras y productos contruidos o producidos, y de mensajes visuales y audiovisuales difundidos, son muy pocos entonces, los de buen diseño. Pero es estéril y no constructivo criticar a las cosas diseñadas – en el sentido de emitir sobre ellas juicios negativos – sólo por no haber alcanzado aquella calificación, cuando precisamente, en países como el nuestro, casi todo el entorno artificial está por diseñarse.¹⁵

En este momento se hace necesario comprender que el diseño experimental que tratará esta investigación, será reconocido por su cualidad intuitiva en los procesos de diseño y será identificado con “las soluciones dudosas” que se presentan desde los experimentos de gran complejidad en la investigación estadística.

El diseño experimental no solo apela a las normas básicas del diseño, si no que propuesto desde un contexto comunicacional, se presenta como un diseño intuitivo y presto a “el error”, componente propio de la compleja naturaleza del ser humano, el pensamiento y el lenguaje.

¹⁴ GÓNZALEZ.Op. cit., p. 27.

¹⁵ GÓNZALEZ.Op. cit., p. 31.

Se presenta como un diseño que se atreve a contradecir las normas establecidas para desarrollar soluciones gráficas a problemas de diseño. En otras palabras, el concepto de “diseño experimental” se tiñe de aquella “visión alternativa”, que impulsa a los diseñadores a resolver los asuntos desde perspectivas teórico-prácticas derivadas de principios no tradicionales o al menos de las pautas establecidas.

Como se reconoce en el marco contextual del proyecto, el diseño experimental, aludiendo al uso continuo del término por parte de las escuelas del diseño como una reacción juvenil ante aquellos principios que la academia consagra como tales, se identifica con una postura propia de las nuevas generaciones de diseñadores cercanos a las soluciones subjetivas del pensamiento proyectual.

Se hace entonces importante retomar la idea que menciona que el diseño experimental estará condicionado por la intuición como componente primordial a la hora de resolver soluciones de diseño. Es gracias a un proceso de razonamiento abductivo el medio para entender como funcionan el proceso del diseño experimental, la abducción es como un destello de comprensión, un saltar por encima de lo sabido; es preciso dejar libre a la mente. Así se apela al sentido más instintivo que racional en el que hay un flujo de ideas en un razonamiento, hasta que de pronto se ilumina una sugerencia. Así para el diseño experimental no se supone el desconocimiento de la teoría formal del diseño que a lo largo de su historia se ha establecido en la disciplina, pero supone entender el desarrollo de la práctica proyectual desde una concepción subjetiva y emotiva, lo cual se puede ver reflejado en algunas corrientes del pensamiento del diseño en la historia de la profesión.

David Carson, uno de los exponentes más representativos de la contracorriente gráfica de principios del siglo XXI, expone lo que él entiende por intuición, y el porque de su importancia para el desarrollo del diseño:

"Intuición, creo que no es el único ingrediente en el diseño, pero posiblemente el más importante. Es algo que todos tenemos. No es algo que se enseñe; de hecho, muchas de las escuelas tienden a ignorar la intuición como ingrediente del proceso de trabajo puesto que no las pueden cuantificar: es muy difícil enseñar los cuatro pasos hacia un diseño intuitivo, pero podemos enseñar los cuatro pasos de una buena tarjeta personal o un boletín informativo. Así que se suele ignorar esa parte. Esta es una cita de Albert Einstein, quien dijo, <<el

intelecto pinta poco en el cambio hacia el descubrimiento. Ahí viene un brinco en la consciencia, llamado intuición, y la solución viene, y no sabes de dónde ni por qué>> ¹⁶

Así pues se evidencia de otra forma, la intuición como un componente en los procesos creativos del diseño experimental.

En síntesis, este proyectoparte de la revisión histórica de la evolución de aquella tradición del diseño que se ancla más en los procesos de pensamiento liberados de lo tradicional, los estereotipos y lo patrones, y que aquí se nombrarán como intuitivos más que racionales.

4.1.3. Historia del diseño gráfico. Desde el inicio de la historia de la humanidad, se ha buscado maneras para dar una forma visual a conceptos e ideas, para almacenar el conocimiento mediante la grafica y para ordenar información. Phillip Meggs contempla el inicio de la historia del diseño gráfico en la modernidad, menciona: “No fue sino hasta 1922 cuando el importante diseñador de libros William Addison Dwiggins acuñó el término diseñador gráfico para describir sus actividades como las de un individuo que dio un orden estructural y de forma visual a las comunicaciones impresas, más que para determinar de manera apropiada la profesión reciente.”¹⁷

Se debe entender que la historia del diseño gráfico no comienza en el siglo XX; este es un oficio de muchísimo tiempo atrás, se remonta desde la misma historia de la humanidad, y su evolución también se expresa a través de la evolución del hombre. Para esta investigación se hará relevante aquel diseño que sucedió en la modernidad y que se vio directamente influenciado por las vanguardias artísticas, así mismo se hace relevante el diseño del posmodernismo que se ve expresado en individuos o movimientos. Se pretende abordar el problema desde los ismos más representativos de la génesis y la evolución del oficio hasta principios del siglo XXI, ya sean pertenecientes a una corriente “racional” o una corriente “intuitivo” del p

Ahora bien, se debe recordar que solo se empezó a valorar el diseño gráfico como profesión cuando empezó a notarse su necesidad en la sociedad industrial, y cuando los diseñadores de disciplinas como la arquitectura, la moda, las gráficas y

¹⁶CARSON. Op. cit., [en línea] http://blog.ted.com/2009/01/19/the_road_to_dis/

¹⁷ MEGGS, Phillip B. Historia del Diseño Gráfico. México, 2000, p. xiii

el diseño de productos buscaron nuevas formas de expresión para el siglo XX y fundamentaron el oficio de manera formal. Esta investigación se enfocará a descubrir el diseño experimental desde el instante en el que sucede este acontecimiento, y se escudriñará en la historia aquellos rastros que nos permiten identificar las características que pretende abordar este estudio.

Para comprender las características del “diseño experimental”, es necesario estudiar lo que sucedió de forma global con el diseño gráfico, no solo los razonamientos sociales que permitieron el desarrollo de las vanguardias, si no también, el contexto que enmarca el tema.

Para lograr esa proyección histórica, se expondrá un marco histórico de la modernidad y el posmodernismo (una conceptualización general del pensamiento de cada época), se recompilarán los eventos e ideas más relevantes que enmarcaron el diseño moderno y el diseño posmoderno, notaremos la importancia de la influencia del arte en el diseño y encontraremos un patrón en los procesos creativos de cada corriente gráfica, para acercarnos a las características que pueden describir el diseño “experimental”.

4.1.3.1. La Modernidad. La modernidad es una corriente de pensamiento que indica un cambio en la concepción del mundo y del hombre. Una época en la cual la invención de la máquina y el desarrollo económico de las naciones cambiarían las nociones universales hasta entonces conocidas. La relevancia del modernismo para esta investigación, y la importancia de establecer una contextualización general radica en que es bajo este contexto histórico donde sucede la génesis del diseño como un oficio, es en el momento en donde se concibe al diseño gráfico como una profesión necesaria para la industria y el sistema. Gracias al desarrollo tecnológico y el desarrollo en las comunicaciones, se generan nuevas necesidades en la sociedad moderna del siglo XX, una de ellas es el diseño gráfico.

De acuerdo con el Vocabulario Filosófico de Lalande, el término "moderno" se emplea en las polémicas filosófico-religiosas del siglo X, para referenciar una acepción positiva que denota apertura y libertad de espíritu, el estar al tanto de los más nuevos descubrimientos o de las ideas recientemente formuladas, como también una acepción negativa para significar ligereza, querer estar a la moda o cambiar por el gusto de cambiar. La autora de *“Modernidad y Mundialidad”* menciona:

No fue sino hasta el siglo XIX cuando el uso del terminose volvió común y se utilizó para distinguir la antítesis entre feudalismo y capitalismo

(tradición y modernidad), se uso para enunciar un gran momento de cambio/ruptura en el proceso histórico. En la misma época, “modernidad” empezó a servir para nombrar una aspiración cultural y una expresión artística. El término adquirió una connotación ideológica.¹⁸

La modernidad fue una época de cambio, en donde el clima social, político y económico permitió una ruptura en los esquemas tradicionales establecidos. El anterior siglo XIX había cultivado un terreno en la historia Europea, que a principios del siglo XX estaría listo para ser cosechado.

Será importante comprender los antecedentes previos a la modernidad a groso modo, para ampliar el panorama. En el siglo XIX se forjó la educación accesible, el conocimiento estaba al acceso de todos gracias a la invención de la imprenta y el desarrollo de la enciclopedia. A nivel político se habían formado conceptos como “estado nacional”, “derechos humanos” y “derechos infantiles”, hechos que permitieron que el ser humano entendiera su nuevo papel en la sociedad.

En filosofía Kant haría frente a la disputa epistemológica entre el empirismo y el racionalismo, argumentando que “Los aprioris sin la experiencia son vacíos porque no tienen de que nutrirse, y la experiencia sin los aprioris resulta caótica porque carecen de cómo interpretarla”¹⁹, esto permitió una opción diferente para asumir la realidad, conocimiento que se hace muy importante entre filósofos y artistas del período, y permite entrever como la razón y la experiencia son parte de un todo.

Por otro lado, en la ciencia la teoría de la evolución de Charles Darwin cambiará la concepción del mundo desde un punto de vista lógico que permitirá cuestionar a la iglesia y la religión. Otro hecho que marco este periodo fue la Revolución Francesa que trajo consigo reflexiones que sacudieron a Europa, y que más adelante desencadenaría cambios en las formas de gobierno, permitiendo la Revolución Industrial que se desencadena en la modernidad, un hecho que económicamente significa uno de los eventos más grandes de la historia. La revolución industrial permite que la forma de

¹⁸ REVUELTAS, Andrea. Modernidad y Mundialidad. Estudios: Filosofía, historia y letras. Ciudad de México, 1990. Fuente electrónica [en línea] http://biblioteca.itam.mx/estudios/estudio/letras23/notas/sec_1.html

¹⁹URIBE, Diana. Historia de las civilizaciones. Bogotá. 2008. P 118 – 126.

producción cambie radicalmente, llevando a millones de personas este nuevo modelo de trabajo en las ciudades, nacen los cuestionamiento de Marx, en donde se habla de la lucha de clases, el proletariado y la burguesía, y se plantea el modelo económico del socialismo.

En palabras de la gran historiadora colombiana Diana Uribe, “el siglo XIX es el que forja el futuro, consolida la modernidad y descubre el pasado.”²⁰

Ahora bien, se comienza a emplear el término "modernidad" para designar a la nueva realidad social, que habiendo comenzado a gestarse en el siglo XIX termina por revelarse plenamente y en toda su complejidad en el siglo XX. Se estima que esta realidad sucede hacia 1910, cuando Europa entra en una era de cambio, donde desaparecen los principales referenciales de la práctica social (valores y normas). Revueltas explica:

Cobra fin lo que parecía definitivamente estable, en particular, las nociones de espacio y tiempo. El antiguo espacio euclidiano y newtoniano es reemplazado en el terreno del conocimiento por el de la relatividad de Einstein; de igual manera, la representación del espacio sensible y la perspectiva se descomponen (Cezanne y el Cubismo), en música, con la disolución del sistema tonal se pasa a la atonalidad (Jazz). De forma similar, los sistemas caracterizados por su organización y coherencia interna se desintegran, la filosofía, la ciudad, la familia e incluso la historia misma. Se trata, de una mutación singular que entonces no es percibida ni vivida como tal (salvo para los espíritus más lúcidos), puesto que estas transformaciones no afectan a lo cotidiano, donde sobreviven las viejas representaciones de la realidad.²¹

Así pues vemos un panorama propicio para la experimentación y la resolución de nuevos significados para las ciencias.

²⁰Ibíd., p. 118 – 126.

²¹ REVUELTAS. Op. cit., [en línea]
http://biblioteca.itam.mx/estudios/estudio/letras23/notas/sec_1.html

4.1.3.2. Pensamiento moderno. La filosofía del modernismo declara un nuevo pensamiento y estilo de vida, el pensamiento moderno propone que el conocimiento debe ser universal, objetivo y que debe presentar la posibilidad de predecir su rumbo.

Según Revueltas, el pensamiento moderno tiene tres características bien determinadas. “La primera es el objetivismo, es decir, la capacidad de describir fenómenos de manera independiente de quien hace la descripción. La segunda es el positivismo o, en otras palabras, la posibilidad de identificar leyes o reglas generalizables que gobiernan estos fenómenos. La tercera, derivada de la anterior, es la predicción, que se refiere a, la capacidad de conocer el devenir futuro de un fenómeno si conocemos las leyes que rigen su dinámica, así como sus condiciones iniciales.”²²

De esta manera se enmarcan tres características principales de la forma del pensamiento en la sociedad moderna que permiten enmarcar el contexto en el cual se gestan los orígenes del diseño gráfico.

Por otro lado, en términos generales se considera que la modernidad ha sido el resultado de un vasto transcurso histórico que presentó tanto elementos de continuidad y de ruptura, esto quiere decir que su formación y consolidación se realizaron a través de un complejo proceso que duró siglos e implicó tanto acumulación de conocimientos, técnicas, riquezas, medios de acción, como la irrupción de elementos nuevos. La autora que guía esta parte de la investigación expone:

Se trata de un proceso de carácter global, de una realidad distinta a las precedentes etapas históricas, en la que lo económico, lo social, lo político y lo cultural se interrelacionan, se compenetran, avanzan a ritmos desiguales hasta terminar por configurar la moderna sociedad burguesa, el capitalismo y una nueva forma de organización política, el estado-nación.

Así pues en la modernidad el mundo sufre un cambio de era en la cual al parecer uno de los mayores cambios sucede a nivel económico, afectando lo social, lo político, lo espiritual, etc.. Revueltas amplía esta idea:

²² REYES, Alfonso. Características del pensamiento moderno. Ibagué. 2011. Fuente electrónica. [en línea] <http://www.portafolio.co/opinion/caracteristicas-del-pensamiento-moderno>

La modernidad surge en los ahora llamados "países centrales", con el tiempo, se expande hasta volverse mundial y establecer con los países llamados "periféricos" una relación de dominación, de explotación y de intercambio desigual, donde el centro desempeña el papel activo, impone el modo de producción capitalista y destruye o integra las estructuras pre capitalistas autóctonas y tradicionales. Este proceso, que atraviesa por diversas etapas, desemboca en la actual generalización del mundo de la mercancía y en la consolidación de los estados modernos.²³

Se ve pues que, aunque el pensamiento moderno se declara como uno de los estamentos más brillantes en la historia del conocimiento humano, tristemente estos procesos de carácter global, acumulativo y expansivo, llevaron al mundo a la guerra y la muerte. En la modernidad se desarrollan la primera y segunda guerra mundial debido al enfrentamiento entre naciones e ideologías políticas, se da el comienzo a la era atómica y la guerra fría. Se levanta el muro de Berlín, un muro que "representa físicamente lo que sucede con el siglo XX"²⁴ y donde tristemente el ideal del mundo moderno se ve destruido.

Se evidencia entonces una singularidad, el pensamiento de la época se caracteriza por ubicar al ser humano por encima de todo, el hombre es el centro de cada acontecimiento y los avances realizados en el campo del conocimiento surgían como soluciones frente a los grandes males de la humanidad. Pero fue en este periodo cuando sucedieron las grandes injusticias que llevaron a Europa casi a su total destrucción. Veamos cómo se presenta este hecho.

En el texto *"la modernidad, la sin razón de la razón"* se expone que: "El modernismo es ante todo una liberación del hombre de todo lo que fuera dogmático, en contraposición a casi mil siglos de coacción clerical. El hombre en la edad media era un simple objeto de la voluntad divina, traída a la tierra y representada en las instituciones de la iglesia. El pensamiento estaba supeditado a la aprobación y concordancia con los preceptos religiosos y no se admitía ningún cuestionamiento a las verdades reveladas."

²³ REVUELTAS. Op. cit., [en línea] http://biblioteca.itam.mx/estudios/estudio/letras23/notas/sec_2.html

²⁴URIBE. Op. cit., p. 118 – 126.

Y fue solo después de una serie de descubrimientos científicos y geográficos, junto con algunos fenómenos políticos, que la iglesia fue despojada de su poder total. Así Penaredonda explica comose “abrió una brecha para que otras realidades culturales netamente seculares empezaran a tomar fuerza.” ²⁵

Así el racionalismo iniciado con Descartes, puso un patrón de referencia para medir al mundo, la inteligencia y la razón. El haber concebido un método que permitiera llegar a una aproximación de la verdad, en el cual no se contemplaba otra instancia diferente a la razón, llevó a la consideración del hombre como ser capaz de conocer y de transformar el mundo por su cuenta, sin necesidad de un ente celestial, concediendo a la ciencia un poder enorme que le confería al ser humano una posición de privilegio en el universo. El texto de Penaredonda amplía esta idea: “El hombre creyó posible una sociedad en donde prevaleciera el humanismo y el cientificismo y en donde reinara la paz y la justicia social. Los principios de la Revolución Francesa no podían ser más humanistas: Libertad, igualdad y fraternidad.” ²⁶

Fue un periodo de cambio que pretendía la exaltación del ser humano para el bien común, pero se debe entender que todo cambio tiene consecuencias positivas y negativas. Los procesos que sufrió la humanidad durante la modernidad podrían clasificarse como bellos y demoledores, sedebе entender que la naturaleza del movimiento moderno pretendía la validación de la razón sobre todas las cosas, “admite que haya siempre un revisionismo, una dialéctica representada en una continua auditoría de las ideas, poniéndolas a prueba en todo momento, dudando de ellas y generando ideas nuevas que supongan un mejoramiento, y no podía ser menos, pues se trataba precisamente de derrumbar dogmas y absolutismos.” ²⁷ Lo cual en teoría debería generar una armonía en la construcción social, la modernidad se plantea como “el momento de enderezar y congregar a los ciudadanos dentro de un proceso de nacionalismo que se dio en varios países. Se suponía que ese nuevo orden político y social era gestado desde el pueblo y por lo tanto representaba la voluntad popular y como tal, era sagrada.” ²⁸ Pero se

²⁵PENAREDONDA, Tony. La Modernidad, La Sin Razón De La Razón. 2011. Fuente electrónica. [en línea] <http://tony-penarredonda.blogspot.com/2011/03/la-modernidad-la-sin-razon-de-la-razon.html>

²⁶ PENAREDONDA. Op. cit., Fuente electrónica. [en línea] <http://tony-penarredonda.blogspot.com/2011/03/la-modernidad-la-sin-razon-de-la-razon.html>

²⁷ PENAREDONDA. Op. cit., Fuente electrónica. [en línea] <http://tony-penarredonda.blogspot.com/2011/03/la-modernidad-la-sin-razon-de-la-razon.html>

²⁸ PENAREDONDA. Op. cit., Fuente electrónica. [en línea] <http://tony-penarredonda.blogspot.com/2011/03/la-modernidad-la-sin-razon-de-la-razon.html>

evidencia que fue en ese momento, donde “la razón” en manos radicales y fundamentalistas dio pie al quiebre de dicha armonía, algunos líderes impusieron dictaduras con la legitimidad que les daba las revoluciones de donde provenían y terminaron instaurando un régimen de terror.

Es interesante entender como estas contradicciones suceden de forma continua cuando se impone una nueva forma de pensamiento, debe notarse cómo en el caso de la modernidad, una época en que la razón parecía ser la solución a todos los males del mundo, años más adelante en el transcurso del siglo XX, se declarará la muerte de la misma y se vivirá una era de desilusión, un periodo entreguerras y la fatalidad de dos guerras mundiales. Esta paradoja se puede ver expresada en el arte y en los movimientos estéticos que cuestionaban y replanteaban la realidad. Surgen las primeras vanguardias artísticas de la década de 1920 con movimientos como el cubismo, dadaísmo, futurismo, entre otros.

Años después, al final del siglo XX se revela la última utopía de la modernidad, el último sueño compartido que se desarrolla en los años 60's con el surgimiento de la contracultura, los movimientos estudiantiles, los derechos civiles, la educación como proceso interactivo, la democracia participativa, los hippies, las revoluciones sociales y políticas, la revolución sexual, el rock y el mundo para la juventud, el mundo de las mujeres, el feminismo y Mayo del 68 en Francia.²⁹ Para entender el espíritu de esta época de transición se puede citar un gran ejemplo que representa el pensamiento del final del periodo moderno, Martin Luther King, quien al final de estos años de agitación social en Estados Unidos, proclamará libertad para todos. Desdichadamente con su asesinato se hace evidente que este último arranque en los sueños modernistas llegan a su final, y abrirán paso al posmodernismo.

Así pues se da el inicio de una era que abre paso a una nueva forma de pensamiento, por el momento estudiaremos aquellas expresiones de arte y diseño que sucedieron en la modernidad, y que plasmaron este espíritu a lo largo del siglo XX, haremos un recorrido por la evolución de la gráfica y descubriremos características que identifican el diseño denominado como “experimental”.

²⁹URIBE. Op. cit., p. 118 – 126.

4.1.4. Arte Moderno. El arte moderno marca una pauta precisa para reconocer “el diseño experimental”, es desde este punto de partida donde se empezará a vincular la importancia de la experimentación como método en los procesos evolutivos de la gráfica, tanto desde el punto de vista racional como para el intuitivo. Cabe recordar que esto no solo se da se debe al método científico que nace en la modernidad con Descartes, sino también a una “pasión antitradicional por el cambio y la renovación, evidente en las artes visuales”³⁰ Nikos Stangos expone que el arte moderno se alimenta de “una explosiva fuerza liberadora frente a la opresión de premisas hasta entonces aceptadas frecuentemente a ciegas.”³¹ Esta naturaleza del arte moderno esta dada por un contexto de revolución que dio pie a la creación de movimientos artísticos, estas se diferenciaban en sus conceptos, técnicas y métodos de creación, exponiendo ideas y expresiones propias de su época. Las vanguardias del arte influenciaron los primeros años del diseño gráfico como oficio.

Sera muy importante entender el arte moderno desde la mirada de Nikos Stangos, el expone:

La importancia asociada a la noción de vanguardia (que se convirtió prácticamente en sinónimo de lo <<experimental>>) era tan grande que parecía la única norma de valoración artística. La experimentación se convirtió en método de trabajo tanto para la tendencia <<racional>> como para la tendencia <<irracional>> del arte moderno.

Así pues es importante notar como dos actitudes aparentemente irreconciliables estaban unidas en contra de la tradición y el autoritarismo. Se genero una concepción común donde la experimentación era recurrente en el arte, Stangos explica lo que sucedía en este entonces: “El énfasis que se ponía en la experimentación, por un lado, y la frecuente aplicación de un enfoque sistemático (aunque por lo común tuviera un punto de partida arbitrario e intuitivo), por el otro, se inspiraron casi con seguridad en los nuevos e importantísimos avances de las ciencias físicas.”³² La llegada de las ciencias conmocionaron el arte y sus procesos creativos, “el método o enfoque científico sirvió de estímulo para un cierto número de arranques creativos en las artes. Las nuevas ideas científicas, sencillamente, estaban en el aire y, sin que importe si se entendían o no, contribuyeron a canalizar la actividad

³⁰ STANGOS, Nikos. Concepts of Modern Art. Londres, 1980, p. 9.

³¹ STANGOS. Op. cit., p. 9.

³² STANGOS, Op. cit., p. 10.

creativa por nuevas direcciones y fomentaron la experimentación, incluso cuando se las entendía de una manera totalmente equivocada.”³³

La vanguardias artísticas, en conceptos de tiempo y desarrollo del mismo se redujeron, al parecer, de tramos largos, lineales, apacibles y estables a estallidos y fragmentos cortos, rápidos, múltiples y simultáneos. El texto “*Conceptos de arte moderno*” revela:

Allí hasta donde el momento lo habitual había sido considerar las artes en términos de amplias categorías resultantes de clasificaciones *a posteriori*, o lo que los historiadores del arte llaman <<estilos>> al menos cuando se las ve desde una cierta distancia, se desarrollaban ahora en términos de <<movimientos>> que parecían sucederse unos a otros con aceleración siempre creciente, hasta alcanzar el punto en el que, al hacerse tan breves, prácticamente eran imperceptibles excepto para el especialista. Los conceptos y una preocupación por las teorías y por las ideas, que a menudo precedían, condicionaban y predefinían la naturaleza del objeto artístico mismo (sino en un sentido temporal, al menos si en un sentido conceptual), empezaron a emerger gradualmente como los constituyentes fundamentales de la actividad artística.³⁴

Los movimientos y los conceptos del arte moderno estuvieron cargados de intención, orientados a un fin, y dirigidos y programados desde el mismo principio. La modernidad y su forma de ver la realidad permitió la postulación de ideas expresadas en manifiestos, documentación y declaraciones programáticas para demostrar sus diferentes puntos de vista.

El arte moderno implementa la pauta conceptual a la obra creativa, “las obras de arte se consideran en términos de los conceptos que ejemplifican”³⁵, las obras reflejaban los valores universales de cada movimiento, y la simultaneidad entre vanguardias y la contradicción evolutiva permitían el origen de un estilo naciente sobre su predecesor. El periodo que va desde la segunda guerra mundial hasta mediados de los años setenta del siglo XX es el más productivo de toda la historia del arte. Durante esos años, multitud de tendencias y movimientos más o menos estructurados se fueron sucediendo

³³ STANGOS, Op. cit., p. 10.

³⁴ STANGOS, Op. cit., p. 10.

³⁵ *Ibíd.*, p. 10.

vertiginosamente. Todos estos factores influenciaron el diseño moderno desde un punto de vista técnico. Por otro lado desde el punto de vista formal, se expone que: “El arte moderno puso de manifiesto que la deformación de los objetos que se representaban no era involuntaria, sino deliberada, artística, buscada con el fin de satisfacer cierta concepción poética de las cosas. El sacrificio de la razón, este irracionalismo es lo que el arte moderno ha hecho valer por encima de las normas tradicionales.”³⁶

Así pues el arte moderno se evidencia en una serie de movimientos a lo largo de la historia del siglo XX, se expone:

Las primeras obras del arte moderno se corresponden a los movimientos romántico y realista. Más tarde, se empezó a jugar con la luz y el espacio, a través de la pintura y el color, lo que dio lugar al impresionismo y posimpresionismo. Unos años antes de la Primera Guerra Mundial, se desarrollaron los movimientos del cubismo, el fauvismo, el expresionismo y el futurismo. Más tarde vino el surrealismo. A partir de los años 50 y 60 fueron creciendo otras formas de expresión del arte moderno como el expresionismo abstracto, el pop-art y el minimalismo.³⁷

4.1.5. Diseño Moderno.

Existe una palabra alemana, *Zeitgeist*, que no tiene equivalente en nuestro idioma. Significa el espíritu del tiempo y se refiere a las tendencias culturales y gustos estéticos característicos de una era. La inmediatez y la naturaleza efímera del diseño gráfico, combinadas con su vínculo con la vida social, política y económica de su cultura, le permiten expresar más solidariamente el *Zeitgeist* o espíritu de una época que muchas otras formas de expresión humana.³⁸

Gracias a su naturaleza comunicacional, el diseño gráfico se convierte en un factor esencial en la sociedad industrial moderna. Al finalizar la última década del siglo XIX y al avanzar la primera década del siglo XX este oficio sufre una transformación, no solo porque el modo de producción artesanal es

³⁶ ANÓNIMO. Arte Moderno. Fuente electrónica [en línea] <http://www.historiayarte.net/a-arte-moderno.html>

³⁷ ANÓNIMO. Op. cit., [en línea] <http://www.historiayarte.net/a-arte-moderno.html>

³⁸ MEGGS. Op. cit., p. xiii

remplazado por el modo de producción con la máquina, si no también porque el cambio de época permite cuestionar los antiguos usos de la profesión, y para este nuevo siglo se busca una nueva estética y filosofía acorde a los cambios sociales, económicos y culturales que suceden en la modernidad.

Uno de los cambios que notamos en la historia del diseño gráfico moderno es la importancia que se le da a la funcionalidad, se genera la idea de un diseño útil acorde a las necesidades de la industria y los nuevos procesos, esta noción se ve reforzada con William Morris y su postura hacia un diseño de calidad, donde se establece el “concepto utilitario de la forma” con el que pretende generar fidelidad hacia unos principios básicos de esta nueva relación entre el arte y la industria. Esta concepción del diseño gráfico logró influenciar las vanguardias del siglo XX y evolucionó según el lugar en el cual se desarrolló, hemos de entender el modernismo de principio de siglo como lo expone Enric Satué:

El modernisme, término con el cual se designa el movimiento estilístico que la burguesía industrial legitimó entusiásticamente como imagen colectiva representativa, forma parte de un amplio movimiento europeo y americano que tuvo en cada país características diferenciales propias y que se designó con distintos nombres: Arts & Crafts y Modern Style en las islas Británicas y Estados Unidos; Art Nouveau en Francia y Bélgica; Secession en Austria; Jugendstil en Alemania, y Liberty en Italia, por citar únicamente los más importantes.³⁹

Cada uno de estos movimientos desarrolló una gráfica propia y homogénea inspirada en un estilo orgánico, curvilíneo y ornamentado, que poco a poco fue evolucionando hacia un enfoque rectilíneo en la organización espacial, con excepción del Jugendstil en Alemania, donde el nacionalismo reciente los impulsó a desarrollar imagen comercial y publicitaria propia, y el diseño se dirigió hacia la búsqueda de una congruencia más allá de las tendencias formales; allí se fundó el Werkbund Institut en donde intentarían recomponer y verificar en la realidad las contradicciones que el desarrollo de las técnicas de producción repetitiva industriales habían introducido en el campo exclusivo del diseño. Satué expone: “El propio estatuto del Werkbund se contienen, a modo de declaración de principios, los criterios que inspiran su fundación: <<El propósito del Werkbund es el de ennoblecer el trabajo artesano; vinculándolo

³⁹ SATUÉ, Enric. El Diseño Gráfico Desde Los Orígenes Hasta Nuestros Días. Madrid, 2006, p. 120 -121

al arte y la industria, la artesanía y las fuerzas activas manuales, quiere unir esfuerzos y tendencias hacia el trabajo; constituye el punto de reunión de aquellos que deseen producir un trabajo de calidad>>”.⁴⁰

Figura 1. William Morris: Marca de Impresor, 1891.



Logotipo realizado por medio de fundición de tipo dorado que comenzó en 1890, con una vieja imprenta cerca de Kelmscott Manor, la empresa recibió el nombre de Imprenta Kelmscott.

El *Werkbund* configuró lo que años más tarde sería conocido como la Bauhaus. Es interesante como la historia nos lleva a suponer que desde este momento se pueden diferenciar varias posturas modernas de diseño, no muy diferentes en su esencia, pero sí en su estilo. Podríamos atrevernos a decir que el diseño Alemán se rige por su individualismo nacional, mientras que el diseño en el resto de Europa se ve fuertemente influenciado por el desarrollo mercantil moderno. Esto se refleja en varios estilos, por ejemplo en el movimiento de la Secesión de Viena, los diseñadores no titubearon en experimentar, exploraron los métodos de impresión y explotaron el diseño al servicio de la estética, a pesar de sus diferencias con el Art Nouveau, se apoyaron en artistas para ejecutar su obra. Satué menciona: “En la ilustración, la escuela vienesa trata la relación blanco-negro de una forma que recuerda la tendencia caligráfica ornamentada que en el Renacimiento italiano privaba

⁴⁰SATUÉ. Op. cit., p. 116

entre los ilustradores para armonizar la imagen con la mancha de texto impreso huyendo de la representación realista del claro oscuro.”⁴¹ O por ejemplo en el caso del Art Nouveau, en el cual la asimilación de nuevas tendencias visuales que se da en Francia permite que esta manifestación estilística se establezca y sea reflejada en el nuevo estilo del cartel. Se le debe en grande a este movimiento la influencia que ejerció el artista Henri de Toulouse-Lautrec con su rendida admiración por el arte japonés. El modernismo cumple una función conciliadora como estilo, en una alianza estética entre el arte y la industria francesa, las propuestas graficas que se planteaban servían ahora para la difusión de mensajes “publicitarios, logrando un impacto visual que antes no había sido explorado en la gráfica para la promoción comercial.

Figura 2. Henri Toulouse-Lautrec: Jane Avril Cartel, 1893.



Cartel creado a partir de bocetos realizados durante la actuación directamente en la piedra litográfica captando la expresividad y vitalidad de la bailarina mediante su técnica.

⁴¹SATUÉ. Op. cit., p. 108

A continuación se ejemplificará la gráfica que se desarrolló en este período:

Figuras 3-4-5-6- Figras desarrolladas por periodos



Figura 03: Charles Rennie Mackintosh: Cartel, 1896



Figura 04. Koloman Moser: Cartel, 1902



Figura 05. Alphonse Maria Mucha: Cartel publicitario, 1899



Figura 06. Alphonse Maria Mucha: Cartel, 1894

En la Figura 03. se encuentra un cartel que muestra la angulosidad y la geometría que caracteriza el estilo de Glasgow, una figura alargada se enmarca alas de un halo abstracto, apoya pájaros y flores abstractas, el diseño lineal es típico de los artistas Glasgow. En la Figura 04. se encuentra un cartel dela secesión del movimiento austríaco,que marcó el período de finales del 1800 y principios de 1900, este cartel se ubico embelleciendo a la ciudad de Viena con su estilo de líneas curvas y natural. En la Figura 05. se encuentra otro cartel publicitario para Moet y Chandon, sus imágenes glamurosas y sofisticadas hacían que los productos anunciados fueran comprados inmediatamente por una burguesía de final de siglo ansiosa por obtener el refinamiento y expresar su distinción a través de unas posesiones modernas y originales, y por ultimo en la Figura 06. se evidencia una obra encargada por Sarah Bernhardt para una obra teatral de Vincent Sardou, lo elevó a lo más alto del reconocimiento público y gracias a esto la colaboración con la actriz se hizo determinante en su devenir artístico.

Otras obras representativas de los orígenes del diseño moderno son:

Figura 7. Josef Hoffmann: Cartel de la *Kunstschau*, 1908



La Kunstschau fue la exposición de arte de 1908 que se celebró en el local que ahora es la Konzerthaus de Viena. Allí se expusieron obras de arte y artesanía de 179 artistas y artesanos para celebrar el 60 aniversario del Emperador Francisco José.

Figura 8. Koloman Moser: Cubierta *Ver Sacrum*, 1901



Para esta obra se empleó una técnica de efecto estarcido para la creación de imágenes. Tiene una afinidad en la reducción del tema a planos en blanco y negro, con la fotografía de alto contraste.

Figura 9. Hans Rudi Erdt: Problem Cigarettes, 1912.



Sus carteles publicitarios se caracterizan por el énfasis en la reducción, la forma minimalista y la simplificación

Figura 10. William H. Bradley: Cartel comercial, 1896.



Cartel publicitario caracterizado por ser bidimensional.

Figura 11. F. Von Stuck: Cubierta de revista, 1895



Sus representaciones hacen uso de la mitología antigua.

Figura 12. Ludwig Sütterlin: Cartel de la feria de Berlín, 1896.



El autor Hizo famoso a su autor quien desarrollo un nuevo tipo de escritura.

Se puede notar que cada movimiento se desarrolló de forma diferente, en sus inicios compartían tendencias similares que dejaban entrever una influencia del estilo “decorativo” del siglo anterior, también se entiende como poco a poco el

diseño gráfico se inclinó por una gráfica limpia y geométrica, y procuro establecerse como un oficio de orden y utilidad. Fue entonces, cuando “se inaugura una línea disciplinar en la metodología proyectual de superficies impresas bidimensionales, reforzada por una labor pedagógica experimental que tendrá en la Bauhaus, unas décadas más tarde, el instrumento catalizador definitivo y, con ello, la consolidación del diseño gráfico como categoría específica”.⁴²

El diseño moderno marca una pauta importante en la historia del oficio; es en la escuela del funcionalismo racional y el formalismo geométrico donde se fomenta que “el uso de las necesidades humanas debe ser la norma para medir la forma utilitaria”⁴³, y así vemos como se marca un precedente racional en la forma de diseñar. Veamos algunos ejemplos de esta gráfica, con la Figura 13. y Figura 14. se expone un precedente de diseño de identidad corporativa que pretendía acercarse a la uso útil del diseño, buscando expresar valores de manera funcional, el arquitecto Peter Behrens fue uno de los pioneros de este estilo.

Figura 13. Peter Behrens: Cartel publicitario, 1910.



El poster muestra un diseño modernista en sus elementos y principios, la composición gráfica ortogonal está organizada con un grilla articulada con formas

⁴²SATUÉ.Enric. Op. cit., p. 120

⁴³MEGGS. Op. cit., p. 218

geométricas básicas, un marco continuo rectangular, un círculo y un triángulo equilátero. El triángulo provee una ubicación focal para la lámpara y una textura punteada representa el brillo y la iluminación. La textura y el marco punteado dividen la composición del cuadro, así como la línea que forma el círculo y el triángulo, toda la composición se realiza en una serie de líneas de puntos que simbolizan y comunican luz

Figura 14. Peter Behrens: Logo AEG,
1907



En el libro *Historia del diseño gráfico* Philip Meggs menciona:

“A finales del siglo XIX y principios del siglo XX, los diseñadores precursores en Alemania, Escocia y Austria rompieron con el Art Nouveau para explorar nuevas direcciones en respuesta a las necesidades personales y sociales. Su preocupación por las relaciones espaciales, la forma inventiva y los asuntos de funcionalidad, formaron los cimientos del diseño en el nuevo siglo. Sus trabajos casi se podrían llamar protomodernismo, las exploraciones iniciales cuya filosofía subyacente repercutiría a través de las actividades de diseño en las décadas venideras.”⁴⁴

⁴⁴MEGGS. Op. cit., p. 230

Dos ejemplos de esto:

Figura 15. Lucian Bernhard: Cartel, 1905.



Estilo centrado en lo que realmente se necesita para estar en una obra de arte, eliminando todo lo excesivo.

Figura 16. Ludwig Hohlwein: Cartel, 1908.



Estilo único de formas definidas y colores claros.

4.1.6. Influencia del Arte en el Diseño Moderno. Se debe recordar lo que sucedía en la sociedad occidental moderna del siglo XX.

Las primeras décadas del siglo XX fueron una época de increíble efervescencia y cambios que alteraron de manera radical todos los aspectos de la condición humana. El carácter de la vida social, política, cultural y económica fue atrapado en una fluida agitación. En Europa la monarquía fue remplazada por la democracia, el socialismo y el comunismo. Los avances científicos y tecnológicos transformaron al comercio y la industria. La transportación fue dramáticamente alterada por la llegada del automóvil (1885) y del aeroplano (1903). El cinematógrafo (1896) y las transmisiones inalámbricas por radio (1895) anunciaron una nueva era en la comunicación humana.⁴⁵

Se ha de entender la importancia de la época moderna entorno a la historia del diseño gráfico, no solo el mundo vive una era de revolución en el pensamiento, donde los grandes ideales modernos marcan una pauta en la construcción del conocimiento de principios de siglo, si no también donde la producción artística se ve altamente cargada por los sucesos que la rodearon y permitieron una nueva configuración en la expresión gráfica. En este momento el diseño no solo trata de forjarse como una profesión, sino que también se alimenta de los sucesos que lo rodearon. Su expresión se ve fuertemente influenciada por el arte moderno, pero los diseñadores gráficos buscaban vivir a partir de los ideales modernos y procuraba construir “el conocimiento” del diseño como un saber que contribuye a la sociedad, en lugar de criticarla y mostrar su inconformismo. Para entender mejor esta situación, se ha de referenciar a Meggs cuando menciona que: “En medio de esta turbulencia no es sorprendente que el arte visual y el diseño experimentaran una serie de revoluciones creativas que cuestionaron sus valores, su aproximación a la organización del espacio y su función en la sociedad. El punto de vista objetivo tradicional del mundo fue resquebrajado.”⁴⁶ y continua, “La representación de las apariencias externas no satisfacían las necesidades y la visión de la naciente vanguardia (avant garde) europea. Las ideas elementales acerca del color y la forma, la protesta social y la expresión de las teorías freudianas y los estado emocionales profundamente personales se apoderaron de muchos artistas.”⁴⁷

⁴⁵MEGGS. Op. cit., p. 231

⁴⁶MEGGS.Ibíd., p. 231

⁴⁷MEGGS.Ibíd., p. 231

Ahora bien, cabe notar que el diseño se alimenta de todo lo que sucede a su alrededor, se alimenta de las vanguardias artísticas, de las ideologías modernas, de los procesos industriales, de una sociedad habida por comunicación. Meggs expone:

Mientras que algunos de estos movimientos modernos, el Fauvismo, por ejemplo, tuvieron un efecto limitado en el diseño gráfico, otros, como el cubismo, el futurismo, el dadaísmo y el surrealismo, de Stijl, el suprematismo, el constructivismo y el expresionismo, influyeron directamente en el lenguaje gráfico de las formas y la comunicación visual de este siglo. La evolución del diseño gráfico del siglo XX se relaciona muy de cerca con la pintura moderna, la poesía y la arquitectura. Casi se podría decir que una fusión de la pintura cubista y de la poesía futurista dio origen al diseño gráfico del siglo XX.⁴⁸

Se debe entender que el diseño gráfico sufre entonces, en el siglo XX, un proceso evolutivo junto con las vanguardias artísticas de la modernidad, causantes de “las condiciones conceptuales objetivas para el nuevo repertorio de formas que el diseño gráfico recogerá, para elaborar con el su primer corpus teórico.”⁴⁹ Enric Satué menciona:

Como fruto de la diversidad de las opciones vanguardistas gestadas en este siglo XX se proyecta sobre el diseño gráfico un amplio y variado abanico espectacular que contiene todos los instrumentos lingüísticos posibles para hacer frente, con distintos repertorios icónicos, a las variantes disciplinarias que la demanda industrial o social ha contribuido a engendrar en estas primeras décadas: el diseño tipográfico, el diseño publicitario, el diseño de imagen de empresa, el diseño político y social, el de identificación y, por supuesto, la pedagogía del diseño.⁵⁰

Se ha de recordar lo que dice Satué en su análisis a través de la historia del diseño gráfico: “En efecto, para una disciplina que se encuentra a la búsqueda de sus señas de identidad, la adopción de las formas abstractas, el uso psicológico del color, la revolución de la tipografía, del collage y del fotomontaje representará, no sólo la base de nuevos repertorios lingüísticos,

⁴⁸MEGGS. Op. cit., p. 231

⁴⁹Ibíd., p. 124

⁵⁰SATUÉ. Op. cit., p. 124

sino también sus presupuestos teóricos más sólidos”.⁵¹ Enuncia que será en las vanguardias del arte donde “se concentrarán los antecedentes de una ruptura formal y conceptual que incide de pleno en la embrionaria construcción de un nuevo diseño gráfico –más técnico o interdisciplinar–, en el cual irán integrándose paulatinamente las distintas especialidades del sector (cartelismo, diseño tipográfico, ilustración comercial, diseño publicitario, imagen de identidad, etc.) clasificadas desde entonces en una misma categoría multidisciplinar.”⁵²

4.1.7. Procesos Creativos del Arte y el Diseño Gráfico Moderno

4.1.7.1. Cubismo. El Cubismo nace como vanguardia artística hacia 1908 en Francia, no obstante Stangos asegura “Es difícil delimitar con precisión los periodos de la historia del arte, pero en el caso del Cubismo cabe decir que el movimiento entró en escena, como un cataclismo, de la mano de las *Demoiselles d’Avignon*, cuadro que Picasso había concebido hacia fines de 1906.”⁵³

Figura 17. Pablo Picasso: *Demoiselles d’Avignon*, 1908.



Considerada la obra que da inicio al movimiento cubista.

⁵¹SATUÉ. Op. cit., p. 124

⁵²Ibid., p. 125

⁵³STANGOS.Op. cit., p. 45

El Cubismo creó nuevos cánones estéticos de belleza, y fue por encima de todo un arte formalista, un arte conceptual, en donde las ideas eran muchos más importantes que una representación naturalista sobre un tema específico. “Crea un nuevo lenguaje pictórico y estético que implica una nueva relación entre el espectador y la obra de arte. El espectador ya no puede contemplarla sin más, sino que tiene que reconstruirla en su mente para poder comprenderla.”⁵⁴

Entre las características formales más importantes del Cubismo se ha de notar “la sustitución del espectro corpuscular impresionista por el llamado <<color local>> de los objetos, la de la apariencia visual de una forma por <<la cualidad misma>> de tal forma; la reducción de las formas figurativas de la naturaleza a la jerarquía estructural de cubos, cilindros, conos o pirámides”, en palabras de Satué.⁵⁵ El Cubismo se preocupó por reconsiderar y reinventar los procedimientos y valores pictóricos, que no solo lograron influenciar esta vanguardia, sino todas las artes modernas del siglo XX.

Este movimiento introdujo el concepto de diseño independiente de la naturaleza y comenzó una tradición artística y una forma de ver propia del modernismo. El movimiento inició con una serie de trabajos del pintor Pablo Picasso, quien encontró una inspiración esencial en el antiguo arte ibérico y en el arte tribal africano. Meegs cuenta como “superficies geométricas audazmente cinceladas de la escultura africana, máscaras y textiles fueron una revelación excitante para Picasso y sus amigos.”⁵⁶ También cuenta cómo otra influencia importante para el movimiento fue el pintor postimpresionista francés Paul Cézanne, quien trabajaba la pintura tratando a la naturaleza en términos del cilindro, la esfera y el cono, sus dibujos y pinturas demuestran el nuevo enfoque para el manejo del espacio y las de expresiones de las emociones humanas. “Las figuras se abstraen en planos geométricos y las normas clásicas de la figura humana se rompen. Las ilusiones espaciales de la perspectiva dan lugar a un giro ambiguo de planos bidimensionales. Algunas figuras se ven simultáneamente desde más de un punto de vista.”⁵⁷

En los años posteriores Picasso y George Braque desarrollaron el Cubismo como un movimiento que reemplazó la representación de las apariencias con todas las posibilidades sin límite que permitía la forma inventada, es decir una forma que no procura reproducir la realidad de manera figurativa, si no de forma abstracta y personal. Fue un arte “ciertamente intuitivo, percibiéndose a menudo en su trabajo

⁵⁴ ANÓNIMO. Cubismo. Pintura y escultura cubista. Fuente electrónica [en línea] <http://www.arteespana.com/cubismo.htm>

⁵⁵ SATUÉ. Op. cit., p. 131

⁵⁶ MEGGS. Op cit, p. 231

⁵⁷ Ibíd., p. 232

una corriente subterránea de excitación, pero también era profundamente meditado, y estuvo informado por un alto grado de contenido intelectual; el Cubismo sería un arte tranquilo y reflexivo”⁵⁸, explica Stangos. A este trabajo que sucedió des 1910 a 1912 se le dio el nombre de “Cubismo Analítico”, es característico de esta pintura una composición de planos geométricos rítmicos. Meggs menciona “El sujeto real son las formas, colores, texturas y valores usados en las relaciones espaciales. La irresistible fascinación del cubismo analítico emerge de la tensión irresoluble que produce la atracción sensual e intelectual de la estructura pictográfica en conflicto con el reto de interpretar el tema. El Cubismo tiene una fuerte relación con el proceso de visión humana.”⁵⁹

Uno de los principales aportes de este arte figurativo y anti-naturalista sería “La ruptura con la perspectiva tradicional, que habría de traer, lo que los críticos denominarían visión <<simultánea>>; la fusión de diversas vistas de una figura u objeto en una imagen única”⁶⁰, así también la técnica del *collage* y el *papier collée*.

Meegs menciona: “En 1912 Picasso y Braque introdujeron elementos del collage de papel en su trabajo. El collage les permitió una libertad de composición independiente del tema y declaraba la realidad de la pintura como un objeto bidimensional. La textura de los elementos del collage podía significar objetos.”⁶¹

En 1913, el Cubismo evolucionaría a Cubismo Sintético inventaron formas que eran signos más que representaciones del tema. “El objetivo era representar la esencia de un objeto y sus características básicas, más que su apariencia externa.”⁶² Juan Gris representa esta tendencia. Meggs nos cuenta un poco sobre la técnica de este pintor: “Primero planeaba una estructura arquitectónica rigurosa, usando proporciones de las secciones áureas y una cuadrícula de composición modular; después “colocaba el tema” sobre este esquema de diseño.”⁶³ Gris fue una gran influencia para el desarrollo del arte geométrico y el diseño.

Otro gran artista representante de esta vanguardia fue Fernand Léger, en sus obras exploró el color puro y la relación de las formas, en su obra plasmó el ambiente urbano como vistazos, como fragmentos de información. “Las superficies

⁵⁸STANGOS. Op. cit., p. 46

⁵⁹MEGGS. Op. cit., p. 232

⁶⁰ STANGOS, Op. cit., p. 48

⁶¹ MEGGS, Op. cit., p. 232

⁶²Ibíd., p. 233

⁶³Ibíd., p. 233

planas de color, los motivos urbanos y la precisión angulosa de las formas mecánicas de Léger contribuyeron a definir la sensibilidad del diseño moderno después de la Primera Guerra Mundial.

He aquí algunas de las piezas que representan el Cubismo y sus principales representantes, Picasso, Braque, Gris y Léger.

Figura 18. Pablo Picasso: Instrumentos de música sobre una mesa, 1925.



Es el camino hacia el surrealismo, o más bien es el poscubismo, compuesto de una cierta abstracción, expresionismo y surrealismo, en el que los objetos se hacen mayores y las líneas curvas sustituyen a la geometrización cubista.

Figura 19. Pablo Picasso: *Bathing Women*, 1927



Figura 20. George Braque: *Black Fish*, 1942



Figura 21. Juan Gris: Frutero, 1916



Figura 22. Fernand Léger: *The City*, 1919



Figura 23. Fernand Léger: *Fin du Monde*, 1919



Se puede entender la importancia que este movimiento tuvo para el arte moderno, sin duda lograron consolidar un tipo de pintura más conceptual, disciplinada y geométrica para la época, pero para el diseño gráfico no se genera una influencia directa por parte del cubismo, sino hasta años más tarde, Enric Satué explica esto aclarando "el cubismo fue un movimiento escolástico, en la medida en que análisis mental y estilo formal se configuran como un modelo doctrinario con la subsiguiente dificultad para su inmediata asimilación por el diseño gráfico, debido al riesgo ineludible del plagio que comportaría la aplicación de tan canónico estilo".⁶⁴ Con esto se da a entender que debido a la característica reflexiva y conceptual del cubismo, cualquier intento del diseño gráfico por asimilar la vanguardia sería meramente superficial, solo será años más tarde cuando los principios y enseñanzas puedan lograr una clara influencia en el oficio. Para entender un poco más sobre las repercusiones del Cubismo en el diseño gráfico, se debe entender lo que Satué expone:

"Al margen de cualquier otra consideración sociológica o cultural, el decidido apoyo prestado por la industria a la comercialización del modernismo invalida, por el momento, todo intento de subvertir los valores formales establecidos y aplazan, en consecuencia, la domesticación del Cubismo hasta muy entrada la década de los veinte, dando como resultado un impreciso y tardío estilo decorativo bautizado muy posteriormente como Art Deco, al que integraron, no solo las formas compositivas procedentes del Cubismo, sino también a aspectos fauvistas, fórmulas no-objetivas, recursos metafísicos y puristas y, en general, algo de todo lo que se había producido después del Impresionismo en Francia."⁶⁵

Es importante entender lo que el Cubismo fue para las artes gráficas, el historiador Phillip Meggs menciona "Al innovar el enfoque de la composición visual, el cubismo cambió el curso de la pintura y del diseño gráfico. Sus invenciones visuales se convirtieron en un catalizador para los experimentos que impulsaron al arte y al diseño hacia una abstracción geométrica y a nuevos enfoques del espacio pictórico."⁶⁶

⁶⁴ SATUÉ. Op. cit. , p. 130

⁶⁵ SATUÉ. Op. cit. , p. 130

⁶⁶ MEGGS. Op. cit., p. 233

4.1.7.2. Futurismo. El Futurismo nace bajo el motor poético de Filippo Marinetti y su “*Manifesto of Futurism*” publicado en 1909. Desde entonces el Futurismo se estableció como un movimiento artístico revolucionario en contra de las realidades de la sociedad científica e industrial.

El manifiesto Futurista declara:

Nosotros intentamos celebrar el amor al peligro, el hábito a la energía y la intrepidez. Valor audacia y rebelión serán los elementos esenciales de nuestra poesía... Afirmamos que la magnificencia del mundo ha sido enriquecida por una nueva belleza: la belleza de la velocidad... un carro zumbante que parece cabalgar sobre la metralla es más hermoso que la *Victoria de Samotracia*... Excepto en la lucha, no hay más belleza. Ningún trabajo sin un carácter agresivo puede ser una obra maestra.⁶⁷ (Ver Anexo A).

En este fragmento del manifiesto vemos reflejado un entusiasmo por la guerra, la máquina, la velocidad y la vida de la sociedad moderna. Esta poesía explosiva y cargada de emoción influenció a los diseñadores de la época, concedió a la tipografía un papel en el que las formas plásticas fueron parte de esta revolución, como explica Meggs, “la armonía fue rechazada como una cualidad del diseño porque contradecía los saltos y descargas de estilo corriendo a través de la página”.⁶⁸ También expone las características que reflejaba este diseño “En una página, tres o cuatro colores de tinta y 20 tipos de letra (itálicas para las impresiones rápidas, negritas para los ruidos violentos y sonidos) podían redoblar el poder expresivo de las palabras... Un diseño tipográfico nuevo y con características de la pintura, llamado *parole en liberte* o palabras en libertad.”⁶⁹ El futurismo conceptualizó que la escritura y/o tipografía se podían convertir en una forma visual concreta y expresiva.

Fueron los poetas los primeros en explorar este tipo de gráfica, vamos a continuación algunos ejemplos que influenciaron a los diseñadores futuristas:

⁶⁷MARINETTI, Filippo. Manifiesto Futurista. Paris, 1909.

⁶⁸MEGGS, Op. cit., p. 235

⁶⁹ Ibíd., p. 235

Figura 24. Filippo Marinetti:Montañas + Valles + Calles x Joffre, 1915



Figura 25. Ardengo Soffici: Poema Futurista, 1915

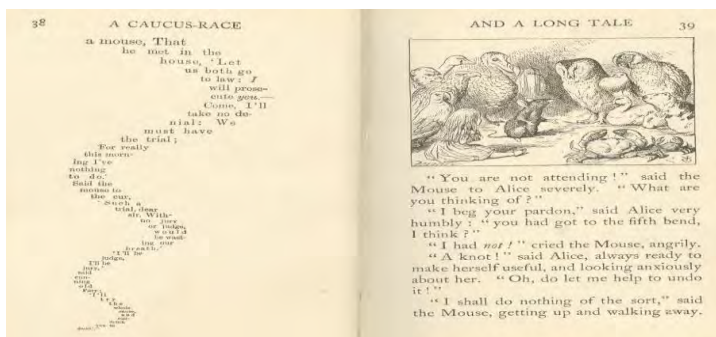


Figura 26. Guillaume Apollinaire: *Poème 22*, 1915



En estos poemas el futurismo exploró un protagonismo inusual de la tipografía, colocándola como explica Satué, “en una disposición espacial inédita, en la cual a letra se libera de la alineación clásica adoptando formas concretas figurativas, o bien alineaciones verticales, circulares, en escalera, etc.”⁷⁰ Como claro ejemplo de esto veamos una pieza de la primera publicación del libro *Alicia en el país de las maravillas* por Lewis Carroll.

Figura 27. Lewis Carroll: *Alicia en el país de las maravillas*, 1865. Figuras en caligramas.



⁷⁰SATUÉ. Op. cit., p. 125

“El futurismo se convirtió en una importante influencia en otros movimientos del arte, pues sus técnicas violentas y revolucionarias fueron adoptadas por los dadaístas, constructivistas y por De Stijl. Los futuristas iniciaron la publicación de manifiestos, experimentación tipográfica y maniobras sensacionales publicitarias.”⁷¹ Comenta Meggs en su análisis histórico. Este movimiento exigía con firmeza un arte nuevo para un mundo nuevo y se oponía a cualquier apego a las artes del pasado, el carácter de este nuevo arte quedó más aclarado con otro manifiesto publicado en forma de folleto por Umberto Boccioni:

Todo cambia, todo se mueve, todo gira rápidamente. Una figura nunca se queda quieta delante de nosotros, sino que aparece y desaparece incesantemente. Por medio de la persistencia de las imágenes en la retina, las cosas que están en movimiento se multiplican y resultan distorsionadas, sucediéndose unas a otras como vibraciones en el espacio a través del cual pasan. Así ocurre que un caballo al galope no tenga cuatro patas: tiene veinte y el movimiento que tienen es triangular...⁷²

Su metodología planteaba: “No queremos representar la impresión óptica o analítica, sino la experiencia psíquica y total... Menciono la posibilidad de pintar formas efímeras, como podría hacerse a base de focos y gas coloreado.”⁷³

Aun así debemos tener en cuenta que en el movimiento futurista no solo desarrolló una revolución tipográfica, visto desde el punto de vista del arte, sus intereses eran tan diversos como sus capacidades.

⁷¹MEGGS, Op. cit., p. 237

⁷²BOCCIONI, Umberto. Manifiesto técnico de la pintura futurista, 1910

⁷³ STANGOS, Op. cit., p. 85

Figura 30. Umberto Boccioni: *Studio per footballer*, 1913



Figura 31. Carlo Carrà: Collage, 1914



Tempera y collage sobre carton, de estilo pictórico cubista este poema collage se mueve hacia fuera desde el centro de los círculos concéntricos y con un numero de rayos o líneas de fuerza que se desplazan fuera de este centro dando una impresión de una explosión de ruido o sonido fuerte.

“Los pintores expresionistas recibieron fuerte influencia del cubismo y también intentaron expresar el movimiento, la energía y la secuencia cinemática en su trabajo. Usaron la palabra simultaneidad por primera vez en el contexto del arte visual, para expresar la existencia concurrente u ocurrencia, como la presentación de diferentes perspectivas en la misma obra de arte.”⁷⁴ Menciona Meggs.

Vemos entonces una vanguardia dirigida por la energía y la fuerza, con un campo de expresividad que no solo recurría a las dinámicas líneas diagonales y elípticas, si no también a otros factores como el color del expresionismo o las figuras abstractas propias de los cubistas.

Ahora bien, dirigiendo nuevamente nuestra mirada al diseño gráfico hemos de estudiar a los artistas que aplicaron la filosofía futurista al oficio, uno de ellos fue Fortunato Depero, quien, en palabras de Phillip Meggs:

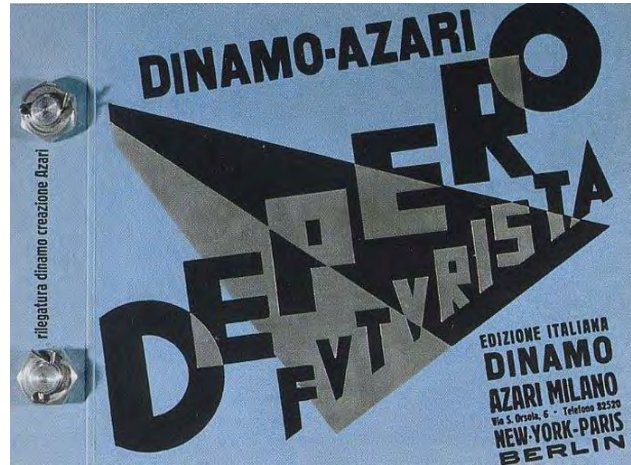
Produjo un cuerpo dinámico de trabajo en los carteles, la tipografía y el diseño publicitario. En 1913 este joven pintor cambió del realismo social y simbolismo al futurismo después de ver una copia del periódico futurista *Lacerba*. En 1927 Depero publicó el libro *Dinamo Azari*, el cual es una compilación de sus experimentos tipográficos, anuncios, diseños de tapices y otros trabajos.⁷⁵

A continuación alguna de sus trabajos:

⁷⁴ MEGGS, Op. cit., p. 237

⁷⁵ *Ibíd.*, p. 237

Figura 32. Fortunato Depero: Portada *Dinamo Azari*, 1929



Dinamo Azari es un precursor de los libros de artista; publicados por un **artista como una expresión creativa, independiente del establecimiento publicitario.**

Figura 34. Fortunato Depero: Portada *Vanity Fair*, 1950



Figura 35. Fortunato Depero: Anuncio, 1930



Figura 36. Fortunato Depero: Anuncio, 1930



Depero logro influenciar el movimiento moderno en Estados Unidos, pero se declara el fin de la vanguardia del futurismo en la guerra de 1914-1918. No obstante su influencia fue de importancia fundamental y duradera.

4.1.7.3. Dadaísmo. El Dadaísmo fue una vanguardia preocupada por el asombro, la protesta y lo absurdo. Proclamaba ser un antiarte, poseía un fuerte elemento negativo y destructivo. “Se rebelaron con amargura contra todos los asombros de la guerra mundial, la decadencia de la sociedad europea, la superficialidad de la fe ciega en el progreso tecnológico y la inadecuación de la religión y de los códigos morales convencionales en un continente en rebelión. Rechazando toda tradición, buscaron la libertad total.”⁷⁶

⁷⁶MEGGS. Op. cit., p. 238

Uno de los ready made de Duchamp introduciendo el tema de la inversión de género.

Figura 37. Marcel Duchamp: LHOOQ, Lamina de la Gioconda, 1930.



El Dadaísmo se desarrolló como un movimiento literario desde el año 1916. Y solo se reconoció como corriente gráfica cuando el pintor Marcel Duchamp se unió al movimiento, se convirtió en su representante principal. “Para Duchamp, el arte y la vida eran procesos de probabilidad aleatoria y de elección deliberada. Los actos artísticos se volvieron asuntos de decisión y selección individual. Esto permitió que las obras exhibieran objetos comunes.”⁷⁷

Figura 38. Marcel Duchamp: Madera y metal, 1913



⁷⁷MEGGS. Op. cit., p. 239

El dadaísmo modifica la relación pasiva entre el espectador y la obra. La idea de Duchamp era convertir el arte en algo cotidiano y fuera de lo común.

Figura. 39. Marcel Duchamp: Fuente, 1917/1964



Expuesta en Nueva York, logro causar polémica y genera una reflexión hacia lo que se conocía como arte y los valores tradicionales del mismo.

El Dadaísmo se ve inspirado por los planos geométricos del Cubismo, así como la transmisión de tiempo y movimiento del Futurismo, pero una de sus características más importantes es su burla y difamación hacia la sociedad. Declaran haber inventado la técnica del fotomontaje (técnica para manipular imágenes fotográficas fusionadas para elaborar yuxtaposiciones estremecedoras y cambio de asociaciones). También utilizaban la técnica del collage con impresos efímeros, desperdicios y materiales fusionados para hacer composición de color contra color, forma contra forma y textura contra textura, y la escultura.

Figura 40. Kurt Schwitters: *Merzbild Kijkduin*, 1923



.El presente Merz nombre que Schwitters daría a todas sus creaciones, fue realizado en Holanda con objetos encontrados en la playa de Kijkduin. El azar, que interviene para que estos materiales de desecho se conviertan en arte y que pretende romper las convenciones artísticas, dialoga con el deseo de introducir el ideal constructivista en una obra en la que predominan los objetos planos y las franjas geométricas de color.

Un artista precursor del Dadá fue Jean Arp quien se dedicó a la búsqueda de un arte abstracto elemental, buscaba un arte anónimo y colectivo, hacia collages y bordados basados en formas geométricas sencillas. Stangos menciona lo que el Dadá significaba para Arp:

El objetivo del Dadá era acabar con las decepciones que le causaba al hombre la razón, y recobrar el orden de lo natural y no razonable. Dadá quería sustituir el absurdo lógico de los hombres de hoy por el sinsentido lógico... Dadá denunció las trampas infernales del vocabulario oficial de la sabiduría. Dadá está a favor del sinsentido, que no es lo mismo que lo absurdo. Dadá es un sinsentido como la naturaleza, Dadá está a favor de la naturaleza y contra el arte. Dadá es directo como la naturaleza. Dadá está a favor del sinsentido infinito y los medios definidos.⁷⁸

⁷⁸STANGOS. Op. cit., p. 99

Otro gran representante del Dadaísmo y gran influencia para el diseño fue Kurt Schwitters, “definió la poesía como la interacción de elementos: letras, sílabas, palabras, oraciones.”⁷⁹ Schwitters generó un movimiento al que nombró *Merz*, promovía las ideas dadaístas por medio de su periódico y así mismo el diseño y la imagen que hacen particulares a este movimiento. Satué lo menciona como precursor del diseño gráfico:

Kurt Schwitters fue diseñador gráfico, montó su propia agencia de publicidad (en la que ofrecía asesoría publicitaria y unos completísimos servicios de diseño), desempeñó cierto tiempo la presidencia del recién creado Círculo de los Nuevos Diseñadores Publicitarios (del que formaron parte Jan Tschichold y Moholy-Nagy), dictó conferencias en la Bauhaus, colaboró con *De Stijl*, dedicó dos números de su revista *Merz* al diseño publicitario y uno sobre la nueva tipografía, trabajó con El Lissitzky (de quien publicó sus tesis tipográficas en cuantos papeles pudo), explicó sus propias tesis sobre la tipografía, etc.⁸⁰

También menciona la importancia de Schwitters para el medio.

Casi todas las versiones de *collages* tipográficos que se han venido haciendo en diseño gráfico desde entonces son claramente deudoras de los de Schwitters, desde Paul Rand a la escuela polaca. Del mismo modo los diseño tipográficos ideados por Schwitters para su revista han marcado también una sólida pauta, mayor incluso en el mundo del diseño gráfico que en el del arte plástico. La literalidad con que pueden utilizarse en diseño gráfico cualesquiera modelos ha facilitado la recreación *ad libitum* de esta personal, sensible y profunda versión Dadá.⁸¹

Figura 41. Kurt Schwitters: Autorretrato, 1929



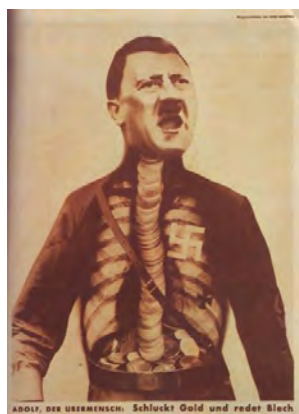
⁷⁹MEGGS. Op. cit., p. 239

⁸⁰SATUÉ. Op. cit., p. 129

⁸¹SATUÉ. Op. cit., p. 129

Se ha de apreciar que la expresión Dadaísta sufre de un fuerte tinte político en el movimiento de Alemania, los dadaístas berlineses John Heartfield y George Grosz, orientaron sus obras hacia la comunicación visual para elevar la conciencia pública y la promoción del cambio social. “Heartfield empleó separaciones rígidas del fotomontaje como una potente arma de propaganda y realizó innovaciones en la preparación del arte mecánico para la impresión en offset.”⁸² Generaba mayormente material editorial, carteles, portadas de libros y revistas, ilustraciones políticas y caricaturas. Se puede decir que Heartfield desarrolló una asombrosa técnica de montaje y su obra se identifica por su fuerte crítica hacia las circunstancias políticas de la época. Por su parte Grosz criticaba una sociedad corrupta por medio de la caricatura.

Figura 42. John Heartfield: Revista Merz, edición 29 p. 675,1932.



El titular, “Adolf, el Superhombre: traga oro y escupe hojalata”, se visualiza por un fotomontaje de rayos X de Hitler que muestra un esófago de monedas de oro.

⁸²MEGGS. Op. cit., p. 240

Figura. 43. John Heartfield: Revista Merz, edición 23 p. 403, 1933



Merz fue un movimiento poliédrico, que atravesó transversalmente la pintura, la escultura, la poesía y la edición. Su legado editorial por antonomasia es la revista Merz, vigente durante casi una década (de 1923 a 1932). La publicación tuvo una frecuencia aleatoria, y cada número era de carácter temático. Su visionario diseño resulta avanzado incluso para los estándares de hoy en día.

Figura 44. John Heartfield: Revista Merz, edición 10 p. 147, 1934



Figura 45. George Grosz: *Friedrichstrasse*, 1918



Figura 46. George Grosz: *Autómatas republicanos*, 1920



Figura 47. George Grosz:Whishky, 1918



Figura 48. George Grosz: Cain o Hitler en el infierno, 1944



George Grosz fue el autor más comprometido y que más denuncia vertió contra la sociedad alemana y contra la República de Weimar que se vió ineficaz para reconducir una situación que, finalmente, permitió llegar a la monstruosidad de otra guerra. Esta actitud lo llevó a ser procesado varias veces. Colaboró activamente con John Heartfield y su hermano, quienes, en realidad, se llamaban Herzfelde, pero que habían adaptado su nombre al inglés, para mostrar su rechazo hacia la campaña de odio contra Inglaterra, desarrollada en Alemania antes de la guerra. Los tres representaban la tendencia de la izquierda en el dadaísmo berlinés y sus actividades pretendían contribuir al cambio político.

Para concluir lo que fue el Dadaísmo, Meggs indica:

El Dadaísmo fue un movimiento liberador que aún continúa inspirando innovación y rebelión, nació como protesta contra la guerra, pero sus actividades destructivas y exhibicionistas se volvieron más absurdas y extremas después de que la guerra terminó... Los Dadaístas liberaron al diseño tipográfico de sus normas tradicionales. El Dadaísmo, continuó el concepto del cubismo de las formas de la letra como formas visuales concretas, no solo como símbolos fonéticos.⁸³

Fue un movimiento en el que proclamaban una verdad que parece una realidad en la actualidad: "Cualquiera puede hacer poesía y pintura; ya no hay necesidad de ningún desbordamiento especial de la emoción para producir lo que sea; el cordón umbilical entre el objeto y su creador se ha roto; no existe una diferencia fundamental entre un objeto hecho a mano o a máquina, y la única posible intervención personal en una obra es la elección."⁸⁴

4.1.7.4. Surrealismo.

El Surrealismo nació hacia el año 1924 en Francia sobre los cimientos del Dadaísmo, fue impulsado por André Breton, Max Ernst, Hans Arp y demás representantes del Dadá en París. "El surrealismo desplaza la dimensión absurda dadaísta hacia los dominios del inconsciente, <<fundando su estética en las fuentes ocultas de la imaginación>>."⁸⁵

⁸³MEGGS. Op cit., p. 240

⁸⁴STANGOS. Op cit., p. 103

⁸⁵SATUÉ. Op cit., p. 131 - 132

Según el historiador Phillip Meggs: Buscaban lo “más real que el mundo real tras lo real”, el mundo de la intuición, los sueños y el reino de lo inconsciente explorado por Freud.”⁸⁶ Bajo este concepto en su técnica se reflejan recursos oníricos y automáticos para la libre creación de formas, Satué se refiere al surrealismo mencionando “relanzó un tipo de *collage* como fórmula lingüística exclusiva y, con él, la obsesiva práctica de la asociación de imágenes solo aparentemente irracionales (ya sea creando antagonismos visuales por un simple cambio de contexto, o por la absurda relación entre título y obra) a escalas o texturas sorprendentes por su aparente contradicción.”⁸⁷

André Breton, fundador del Surrealismo, infundió a la palabra de los sueños, el espíritu de la rebelión y los misterios del inconsciente en su *Manifiesto Surrealista*. Más tarde se unirían a él Louis Aragon, Paul Eluard y Tristan Tzara. Meggs relata: “Estos jóvenes poetas rechazaron el racionalismo y las convenciones formales dominantes de las actividades creativas de la postguerra en París. Buscaron nuevos caminos para dar origen a nuevas verdades, para revelar el lenguaje del alma.”⁸⁸ El autor también menciona “El Surrealismo (*superrealidad* en francés) no fue un estilo o un asunto de estética, más bien, fue una forma de pensar y saber, una forma de sentir y una forma de vida... El surrealismo profesaba una fe poética en el hombre y en su espíritu.”⁸⁹

El Surrealismo se destacó por el movimiento de los pintores, ellos lograron influenciar significativamente las comunicaciones visuales con un gran efecto en la fotografía y la ilustración. En su técnica utilizaban el *collage* para crear yuxtaposiciones extrañas, también empleaban el *frottage* (uso de *frotados* para hacer una composición directamente en el papel), de la misma forma recurrieron al proceso de *decalco* para transferir imágenes de un medio impreso a un dibujo o pintura.

El Surrealismo presenta la imagen como un sueño real, por ejemplo el pintor René Magritte empleó cambios bruscos y ambiguos en la escala, desafió las leyes de la gravedad y la luz, creó yuxtaposiciones inesperadas y mantuvo un juego entre la poesía y la ilusión con la verdad y la ficción, esto inspiró las comunicaciones visuales. Por otro lado Salvador Dalí influenció el diseño de dos formas, en palabras de Meggs: “Sus profundas perspectivas inspiraron a los diseñadores a llevar una vasta profundidad a la página impresa plana; su enfoque naturalista de

⁸⁶MEGGS. Op cit., p. 239

⁸⁷SATUÉ. Op cit., p. 132

⁸⁸MEGGS.Op cit., p. 243

⁸⁹ Ibid., p. 243

la simultaneidad ha sido frecuentemente imitado en carteles e imágenes editoriales”.⁹⁰ Con esto notamos cómo el Surrealismo inspiró al diseño gráfico, e influyó su técnica y contenido visual.

Otra característica formal y técnica que se resalta del Surrealismo es el automatismo visual (dibujo y caligrafía con base en un flujo de conciencia intuitivo), Joan Miró fue uno de sus precursores junto con Jean Arp. Meggs menciona: “Miró desarrolló un proceso de metamorfosis por medio del cual sus motivos evolucionaron intuitivamente hacia formas orgánicas crípticas. Ya en 1916 Arp experimentó con armonías imprevistas y causales, sus obras abstractas orgánicas y la composición abierta se incorporaron en productos y diseños gráficos, en particular durante la década de 1950.”⁹¹

Aquí se puede ver algunos ejemplos de las obras y autores mas representativos del Surrealismo:

Figura 49. René Magritte: El espejo falso, 1935



En este cuadro, Magritte introduce el tema del paisaje ilusionista, interpretado en clave pictórica, alejado de toda intención naturalista. Magritte explora en toda su

⁹⁰ Ibid., p. 245

⁹¹ MEGGS. Op cit., p. 245

obra el problema del espacio real frente a la ilusión espacial, que es el trasunto de la pintura misma.

Figura 50. Max Ernst: Une Semaine de Bonté, 1934



Es una novela gráfica del artista Max Ernst, publicada por primera vez en 1934. Se compone de 182 imágenes creadas por recortes y la reorganización de ilustraciones de enciclopedias y novelas victorianas.

Granada un segundo antes de despertar, 1944. Dalí, siguiendo las teorías de Freud, quiso representar en el cuadro el hecho de que, a veces, se introducen en el sueño estímulos derivados de acontecimientos exteriores que son integrados en él. También se ha sugerido que la pintura es una surrealista interpretación de la Teoría de la Evolución.

Figura 51. René Magritte: Firma en blanco, 1965



El autor expone: "... la jinete oculta los arboles, y los arboles la ocultan a ella. Pero nuestro intelecto comprende ambas cosas, lo visible y lo invisible. Mi propósito es hacer visible el pensamiento."

Figura 52. Salvador Dalí:



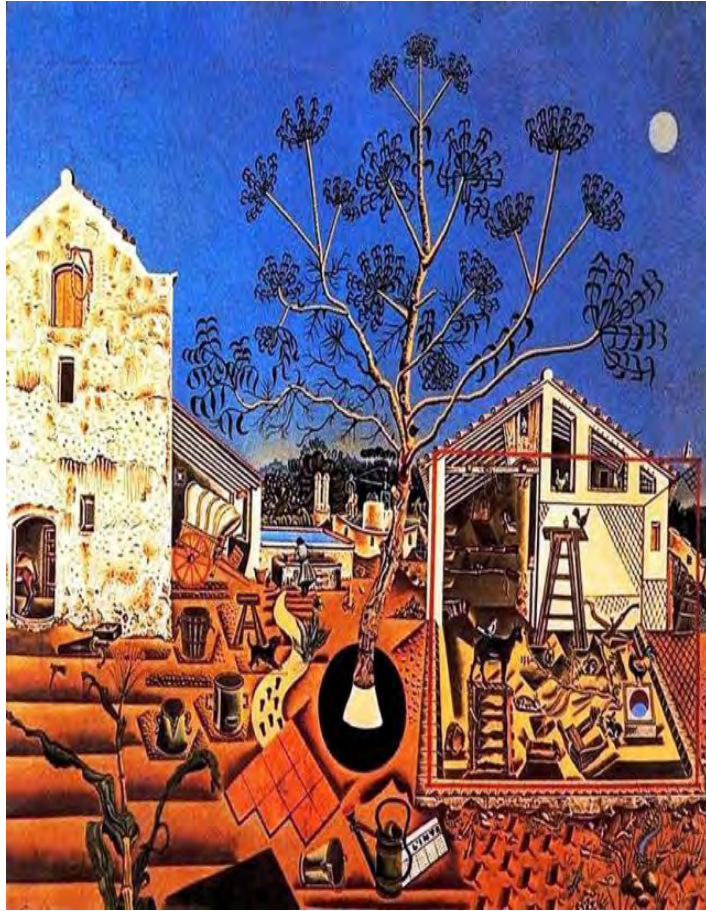
Sueño causado por el vuelo de una abeja alrededor de una granada un segundo antes de despertar, 1944. Dalí, siguiendo las teorías de Freud, quiso representar en el cuadro el hecho de que, a veces, se introducen en el sueño estímulos derivados de acontecimientos exteriores que son integrados en él. También se ha sugerido que la pintura es una surrealista interpretación de la Teoría de la Evolución.

Figura 53. Salvador Dalí



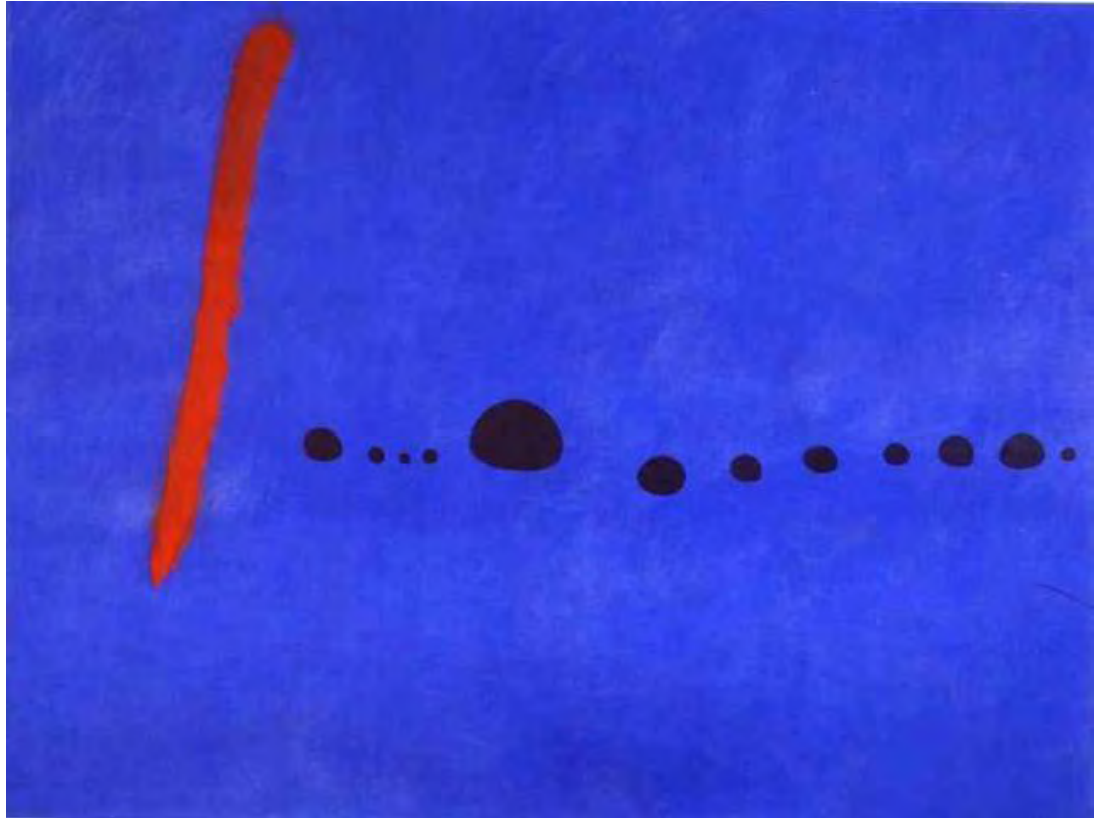
Es un famoso cuadro del pintor español Salvador Dalí realizado en 1951. Está hecho mediante la técnica del óleo sobre lienzo, es de estilo surrealista y sus medidas son 205 x 116 cm. Se conserva en el Museo Kelvingrove, en Glasgow, Reino Unido.

Figura 54. Joan Miró: La Masía, 1922



La masía culmina y sintetiza todo el primer período de Miró, y contiene de forma más o menos explícita ciertos temas y preocupaciones que retomará en los años siguientes. La obra fue comenzada en Mont-Roig, continuada en Barcelona y concluida en París y constituye la memoria ilustrada del mundo familiar de Miró

Figura 55. Joan Miró: Azul II, 1961



Azul II es una pintura al óleo abstracta de 1961 del artista moderno español Joan Miró. La pintura es la parte media de una pantalla de tres partes de pinturas conocidas como un tríptico. Azul II es una enorme pintura de 270x355 cm, actualmente propiedad del Musée National d'Art Moderne en el Centro Pompidou de París.

Stangos menciona: “Los surrealistas insistieron siempre en que el automatismo de revelar la auténtica y personal naturaleza de quienquiera que lo practicara, de una manera mucho más completa de la que pudiera hacerlo sus creaciones

conscientes. Pues el automatismo era el medio más perfecto para llegar al inconsciente y destaparlo.”⁹² Es así como vemos una vez más reflejadas las teorías de la psique De Freud en el movimiento.

El Surrealismo ejerció una influencia especial sobre el diseño gráfico, permitió que la poesía se incorporara a la expresión, fue pionero en nuevas técnicas gráficas, demostró que la fantasía se podía expresar en términos visuales y le dio vital importancia la intuición. Aun así vale recalcar como este recurso gráfico proveniente del Surrealismo ha sido explotado por los medios masivos de comunicación, en especial por la publicidad debido a su relación estrecha en la búsqueda de las reacciones del subconsciente humano.

4.1.7.5. Expresionismo

En Alemania antes de empezar la primera guerra mundial y como respuesta a la inclinación de los artistas a representar sus emociones, sentimientos, pensamientos personales, nació como movimiento organizado lo que llamaron expresionismo en el que “El color, el dibujo y la proporción a menudo se exageraron o distorsionaron, y el contenido simbólico era muy importante.”⁹³

El expresionismo se desarrolló dentro de una sociedad en guerra que predispuso a una rebeldía en contra de lo tradicional y normativo provocando un profundo sentido social expresado con líneas y colores más intensos y contrastantes. “Las propiedades táctiles se alcanzaron por medio de pintura gruesa, el trabajo de un cepillado libre y un dibujo de contorno fuerte. Los grabados de madera, las litografías y los carteles fueron medios importantes para muchos expresionistas”.⁹⁴

Los expresionistas buscando su ideal de una sociedad que explora un nuevo orden a través de un mejoramiento de la condición humana, experimentaron con un nuevo enfoque del arte y de la vida, surgieron así dos grupos:

Die Brücke, buscaba el arte que muestra los sentimientos represados del artista.

⁹²SATUÉ. Op cit., p. 108

⁹³MEGGS. Op cit., p. 245

⁹⁴Ibíd., p. 245

Der Blaue Reiter, buscaba el arte como un objeto sin tema que lograra mostrar sentimientos expresados solo por la percepción. Meggs amplía esta idea y habla sobre la técnica de esta corriente expresionista: "Las pinturas figurativas y las impresiones de bloques de madera del Die Brücke se forjaron con gruesos trazos burdos, que con frecuencia se convirtieron en fuertes afirmaciones sobre la alineación, la ansiedad y la desesperación."⁹⁵

Satué complementa esta idea: "El énfasis teórico se concentraba en un impulso programático, resumido en el texto *Sobre la cuestión de la forma*, del que el autor Kandinsky y en el cual se combina el sentimiento (lo espiritual) y la ciencia (lo material) o, dicho de otro modo, lo real y lo abstracto, como formas de expresión de lo externo y lo interno."⁹⁶

El arte de esta época destaca por fuertes testimonios de la angustia, zozobra, pesimismo y enojo en las obras de los diferentes artistas. Se destaca Käthe Schmidt Kollwitz quien en sus obras muestra lo vivido, de una manera muy emocional debido a la cercanía que tenía a situaciones sociales devastadoras, su esposo era médico en una clínica donde se atendían trabajadores muy pobres.

Figura 56. Käthe Schmidt Kollwitz: *Krieg dem Kriege*, 1923



⁹⁵ Ibid., p. 245

⁹⁶ SATUÉ. Op cit., p. 126

Esta ponderosa declaración antiguerra fue encargada por la Asociación Internacional de las Uniones del Trabajo en Amsterdam.

Uno de los artistas representativos del expresionismo fue el ruso Wassily Kandinsky, quien defendió el arte que es capaz de mostrar la espiritualidad de las personas por medio del color, la línea y la forma sobre las telas. Su libro *Lo concerniente a lo espiritual en el arte*-1910, es un argumento a favor del arte no objetivo, creía que un artista es capaz transmitir a través de la forma y el color sin tema específico y literal, emociones muy profundas tal como lo hace la música, esto le da autonomía y valores espirituales a los medios visuales. Sus intereses plásticos entonces se concentraron en el movimiento y el color, procurando imponer un estilo abstracto de la forma bajo un nuevo contenido significativo.

Figura 57. Wassily Kandinsky: *Composition VIII*, 1923



Kandinsky utiliza diferentes colores para energetizar la geometría : un círculo amarillo con halo azul frente a un círculo azul con halo amarillo: un ángulo recto lleno de luz y un ángulo agudo de color rosa. El fondo también trabaja para mejorar el dinamismo de la composición.

Figura 58. Wassily Kandinsky: *On White II*, 1923.



A pesar de los muchos colores en este trabajo, que realmente es un play off de dos colores: blanco y negro. Triángulos, cuadrados y otras formas geométricas de colores brillantes prácticamente estallan del centro, creando una composición casi alegre y energética. Proclaman las posibilidades ilimitadas de la vida. Cortes negros a través del fondo con efecto violento, rompiendo la paz de la combinación de colores.

Otro de los miembros fundadores del Der Blaue Reiter fue el artista suizo Paul Klee, condensó el arte para niños, arte para personas no entrenadas en escuelas y el arte tribal en señales gráficas y símbolos con una enorme capacidad de comunicar, en su “Libro de bocetos pedagógico” definió los elementos del arte, su interacción, su movimiento y su profundidad espacial. La publicación de sus conferencias es la más completa explicación del diseño moderno de cualquier artista.”⁹⁷

⁹⁷MEGGS. Op cit., p. 247

Figura 59. Paul Klee: Legend of the Nile 1937



Figura 60. Paul Klee: The Golden Fish, 1925



Meggs concluye la historia sobre este movimiento mencionando la gran importancia que ejercieron sobre el diseño:

Las técnicas y el tema del expresionismo influyeron en el arte, en la ilustración gráfica y en los carteles; el énfasis en el activismo social y político continuó proporcionando un modelo viable para los diseñadores gráficos enfocados en los problemas de la condición humana y del medio ambiente... Las teorías acerca del color y de la forma desarrolladas por Kandinsky y Klee se convirtieron en importantes cimientos del diseño y de la educación del diseño por medio de su enseñanza en la Bauhaus.⁹⁸

⁹⁸MEGGS. Op cit., p. 247

4.1.7.6. La fotografía y el movimiento moderno. Aunque la fotografía no es un movimiento como tal, es importante entender el contexto histórico de la técnica, la cual al parecer permitió un gran avance en la gráfica moderna.

En la segunda década del siglo XX, la fotografía que había sido concebida para registrar la realidad de una manera más precisa que los dibujos o las pinturas, fue influenciada por movimientos artísticos donde la forma, las líneas, los colores, las texturas y su interacción eran motivo de curiosidad, impulsándola a la abstracción y el diseño.

La fotografía de Francis Bruguiere, a partir de 1912 empezó a explorar las sombras y las exposiciones múltiples, jugando con la luz y la sombra, Alvin Langdon Coburn hizo fotografía desde partes altas enfocadas en el modelo y la estructura, empezó a experimentar dividiendo las imágenes en fragmentos, Christian Schad, creó una técnica fotográfica llamada schadografía, consiste en pruebas de fotografía sin cámara, composiciones fototécnicas hechas a base de la colocación directa del objeto sobre un papel sensible a la luz, dando como resultado borrosos contornos (rayogramas); Man Ray, experimentó con la solarización de las fotografías, construyó a lo que llamó rayografías que consiste en exponer los negativos a la luz combinándolos con fotografías sin cámara fotográfica, también experimentó con la distorsión, impresión de textura y las exposiciones múltiples; buscaba imágenes de fantasía.

Figura 61. Coburn Alvin Langdon: Vortografía 1917



Figura 62. Coburn Alvin Langdon: The Octopus, 1912



Los modelos de diseño visual de la forma y del tono se convierten en el tema de Corburn, ya que él vio el mundo desde ventajosos puntos de vista.

Figura 63. Man Ray: Nude, 1929.



En esta imagen, la solarización se usa no solo como una técnica visual sino como un medio para sondear la experiencia psíquica.

Figura 64. Man Ray: Gun with Alphabet Squares, 1924



En esta rayografía las exposiciones múltiples y los cambios de la fuente de luz transforman el registro fotográfico de la pistola estarcen las letras en un nuevo orden de la forma visual.

4.1.7.7. Modernismo pictórico.

En la época del modernismo las vanguardias artísticas lograron influenciar el diseño gráfico, a partir de ellas se generaron diferentes tipos de estilos que se apoderaron de la gráfica del momento.

Durante la primera mitad del siglo XX este tipo de estilos gráficos fueron plasmados en el cartel europeo, siendo conscientes de persuadir al público con la imagen.

4.1.7.7.1. Plakatstil. “Plakatstil” significa “estilo del cartel” en alemán, fue un estilo gráfico caracterizado formalmente por sus colores mate simples, este es un estilo de cartel. Su precursor fue Lucian Bernhard quien a corta edad “sustituyó la simplificación y reducción del naturalismo en la comunicación gráfica por un lenguaje de forma y señal más avanzado... Bernhard estableció el enfoque al cartel empleando formas de colores sin brillo, el nombre y la imagen del producto.”⁹⁹ Este estilo también se destaca por una tipografía sans-serif realizada con trazos de pincel grueso, lo que permitió el desarrollo de un alfabeto denso de carácter único.

Meggs menciona: “El énfasis en la reducción, en la forma minimalista y en la simplificación anticiparon el movimiento constructivista.”¹⁰⁰

En Múnich, Ludwig Hohlwein reconocido como el principal diseñador del Plakatstil evolucionó su estilo gráfico junto con las condiciones sociales, al contrario de Bernhard, Hohlwein incluyó diferentes tipos de textura y patrones decorativos en su gráfica. Meggs menciona: “En los carteles que diseño durante la Primera Guerra Mundial comenzó a combinar sus formas sencillas y poderosas con imaginaciones más naturalistas... La obra de Hohlwein mantiene un equilibrio entre los carteles simbólicos diseñados para las potencias centrales y los carteles pictóricos de los aliados.”¹⁰¹

⁹⁹MEGGS.Op cit., p. 249

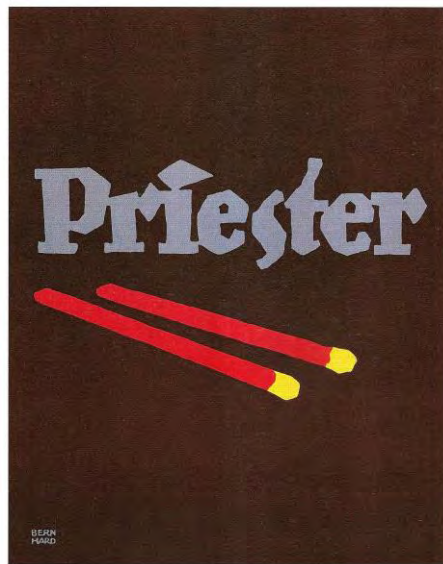
¹⁰⁰ Ibíd., p. 250

¹⁰¹ Ibíd., p. 254

La reputación de Hohlwein como importante diseñador gráfico se encuentra manchada por su estrecha colaboración con los nazis. Hitler escribió que la propaganda debe ser popular y adaptar su nivel intelectual a la habilidad receptiva de los menos intelectuales, fue así casi inevitable que el partido nazi encargara un flujo constante de carteles a Hohlwein, gracias a su campaña grafica se expandió el nacionalismo alemán.

A continuación alguna de sus obras representativas:

Figura 65. Lucian Bernhard: Cartel Priester, 1905



El color se convirtió en los medios visuales permitiendo la proyección de un mensaje poderoso con un mínimo de información.

Figura 66. Ludwing Hohlwein: Cartel, 1914



Un símbolo gráfico (la Cruz Roja) combinada con un símbolo pictórico (un soldado herido) en una súplica con poder emocional y fuerte efecto visual.

4.1.7.7.2. Art Deco.

Este término se usa para identificar las obras poscubistas desarrolladas por diseñadores gráficos influenciados fuertemente por el cubismo en su trabajo. Entre sus principales representantes se encuentran Edward McKinght Kauffer y A.M. Cassandre (Adolphe Jean-Marie Mouron). Las obras del Art Deco se caracterizaban por su geometricidad, pero también por su influencia del Cubismo, la Bauhaus, el separatismo vienés, el De Stijl, el Suprematismo y los motivos aztecas, egipcios y asirios. Meggs explica: "La geometría simplista, en zigzag, moderna y decorativa, estos atributos definen los deseos simultáneos por expresar la era moderna de la máquina mientras que aún se satisface la pasión por la decoración."¹⁰² Refiriéndose al Art Deco.

Kauffer mostró cómo se podía usar el estilo formal del cubismo y del futurismo y causar un fuerte efecto en la comunicación mediante el diseño gráfico, en el libro

¹⁰² MEGGS. Op. cit., p. 255

Historia del Diseño Gráfico, se relata: “Un artículo de la revista *PM* se refería a Kauffer diciendo <<prefiere la tarea más difícil de anunciar productos en términos de formas que simbolizan algo solo para estos productos en particular...Revela su afinidad con todos los artistas que alguna vez han dirigido su expresividad por medio de la simplificación, la distorsión y la transposición, y especialmente con los cubistas, para producir no una copia sino un símbolo simplificado, formalizado y más expresivo>>.”¹⁰³

Por otro lado los diseños de Cassandre enfatizaban la bidimensionalidad y estaban compuestos por planos amplios simplificados de color. Simplificaba los temas en símbolos iconográficos, se aproximó al cubismo sintético, integraba la tipografía en la composición visual de la imagen, recurría a las formas geométricas para simplificar las formas naturales del tema a representar.

Otros artistas representativos del Art Deco fueron Josep Binder, Schulz-Neudamm y Abram Games.

A continuación algunas obras representativas del Art Deco:

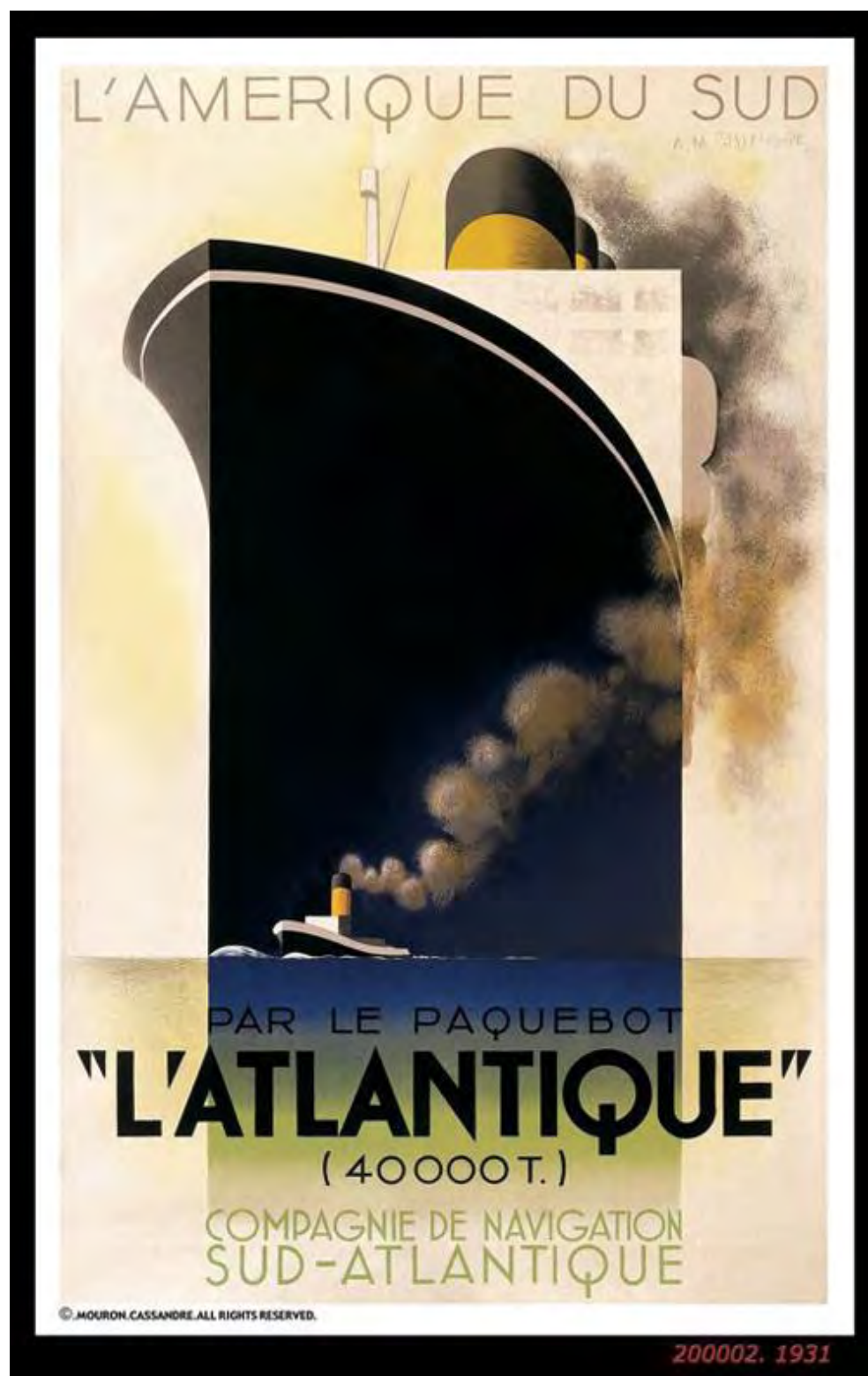
Figura 68. A. M. Cassandre: Cartel Dubonnet, 1932



La iconografía de su secuencia cinemática de la palabra e imagen se usó para el anuncio de DUBONNET. DUBO (duda): el hombre mira a su vaso inciertamente; DU BON (de algo bueno): prueba la bebida y DUBONNET: el producto se identifica a medida que la bebida se vuelve a llenar.

¹⁰³ MEGGS. Op. cit., p. 257

Figura 69. A. M. Cassandre: *L'Atlantique*, 1931

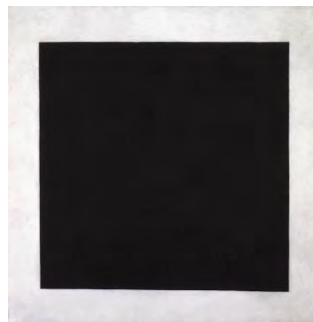


Cartel para el trasatlántico L'Antique. Casandre exagero la en escala entre el buque y el chalán para lograr una calidad monolítica que significa seguridad y resistencia. La angulosa geometría es suavizada por el humo y el desvanecimiento de la imagen. El buque se construye sobre un rectángulo repitiendo los bordes rectangulares del cartel.

4.1.7.8. El suprematismo y el constructivismo rusos. En los años de la posguerra surgió un arte visual que podía traspasar el umbral de las imaginaciones pictóricas para llegar a la invención de la forma pura. En Rusia hubo un florecimiento de las artes después de las guerras del siglo XX, destacándose la pobreza de los artistas en sus representaciones con métodos artesanales.

Surgió Kasimir Malevich quien fundó el suprematismo, un estilo caracterizado por la pintura de formas básicas y color puro, este desarrolló una abstracción geométrica elemental, no objetiva y pura. Meggs explica: “Rechazó tanto la función utilitaria como la representación pictórica, en vez de eso buscó la suprema <<expresión del sentimiento, sin buscar valores prácticos e ideas ni una tierra prometida>>... Malevich vio el trabajo del arte como una construcción de elementos concretos de color y forma. La forma visual se convierte en el contenido y las cualidades expresivas se desarrollan de la organización intuitiva de las formas y colores.”¹⁰⁴

Figura 70. Kasimir Malevich: Cuadro negro, 1913



Una visión nueva del arte visual se aleja tanto como es posible del mundo de las formas naturales y de las apariencias.

¹⁰⁴ MEGGS. Op. cit., p. 262

Figura 71. Kasimir Malevich: *Suprematist Composition*, 1915



Un arreglo sinfónico de formas elementales de color luminoso sobre un campo blanco se convierte en una expresión de sentimiento puro.

Por otro lado en la escuela gráfica rusa (comunista), aparecieron en la escena algunos artistas que se enfrentaban a las afirmaciones de Malevich y Kandinsky en cuanto a que el arte debía permanecer en la escena espiritual, lejos de la sociedad utilitaria, estos artistas fueron Vladimir Tatlin y Alexander Rodchenko. Ellos pusieron sus talentos artísticos al servicio de la revolución creando el constructivismo, que se caracterizaba por la elaboración de estructuras útiles, así fue como Tatlin pasó de elaborar esculturas a desarrollar diseños de estufas que usaran un mínimo de combustible para dar calor, y Rodchenko pasó de la pintura a elaborar carteles como diseñador gráfico, y periodista. Creían en renunciar al arte por el arte, el arte al servicio de la estética por el arte al servicio de la comunidad.

Parte de la ideología constructivista se jactó de que el constructivismo había cambiado el trabajo de laboratorio por aplicaciones prácticas, criticaban enfáticamente a los pintores abstractos por su incapacidad para separarse del arte tradicional.

Aleksei Gan escribió sobre la ideología que persigue el constructivismo, señaló que las bases del constructivismo son las artes constructivas de la ideología comunista y representan su expresión visual. La textura se asume como los materiales usados en la producción de bienes útiles de forma industrial y la

construcción como el proceso creativo que daba normas sobre la organización visual.

Lazar Marcovich, El Lissitzky, judío de origen ruso debió estudiar arquitectura debido a su rechazo y discriminación por parte de la Academia de Artes de Petrogrado. Su formación en arquitectura, las matemáticas y estructura arquitectónica influenciaron su desempeño artístico haciendo de él el mejor exponente del constructivismo. Lissitzky, fue invitado a dictar clases en la Escuela de arte de Vítebsk, donde se encontró con Malevich, quien le influenció de forma importante permitiéndole desarrollar un estilo de pintura que llamó Prouns, una transición entre la arquitectura y la pintura, consistente en introducir la profundidad neutra, negativa y positiva en el plano pictórico.

Figura 72. El Lissitzky



Golpeen a los blancos con la cuña roja, 1919. El emblema del ejército bolchevique, una cuña roja, corta diagonalmente una esfera blanca, que simboliza las fuerzas “blancas” de Kerenski. Las cuatro palabras del lema están colocadas de manera que refuerzan el movimiento dinámico.

El Lissitzky, fue visionario al entender que a partir de la revolución rusa, el comunismo y la ingeniería se crearía un nuevo orden, como artista y diseñador de objetos tecnológicos entendió que podía resolver las necesidades de la sociedad propiciando una calidad de vida mejor para todas las personas. Puso un énfasis especial en el diseño gráfico, persiguiendo el ideal comunista de saciar las necesidades de la comunidad. En los años 20 se trasladó a Alemania donde pudo experimentar con el fotomontaje, la impresión, la sobreimpresión y la pintura, lo que le permitió ser el principal exponente del Constructivismo y Suprematismo en Europa Occidental influenciando una gran audiencia.

Con el patrocinio del gobierno soviético participó en la edición de un periódico trilingüe: ruso, alemán y francés, que impulsaba nuevos artistas, permitiéndole interactuar con las diferentes expresiones gráficas de todo el mundo e influenciar con su constructivismo. Su trabajo fue requerido por diferentes publicaciones. Lissitzky utilizaba la construcción con instrumentos y maquetas para realizar sus diseños, programaba visualmente sus obras, la estructura era parte esencial de sus diseños, estableciendo una norma de excelencia para el diseñador gráfico.

Estas son algunas obras representativas del movimiento:

Figura 73. El Lissitzky: *Veshch* Portada, 1921 – 1922.



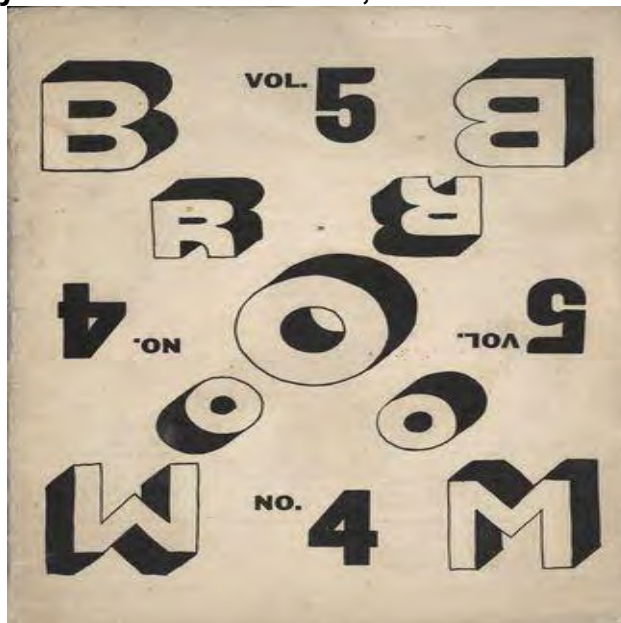
Instrumentos mecánicos de dibujo se usaron para cada título; se pegaron pequeñas composiciones de tipo para lograr un efecto de plateado.

Figura 74. El Lissitzky: *Veshch*, 1922.



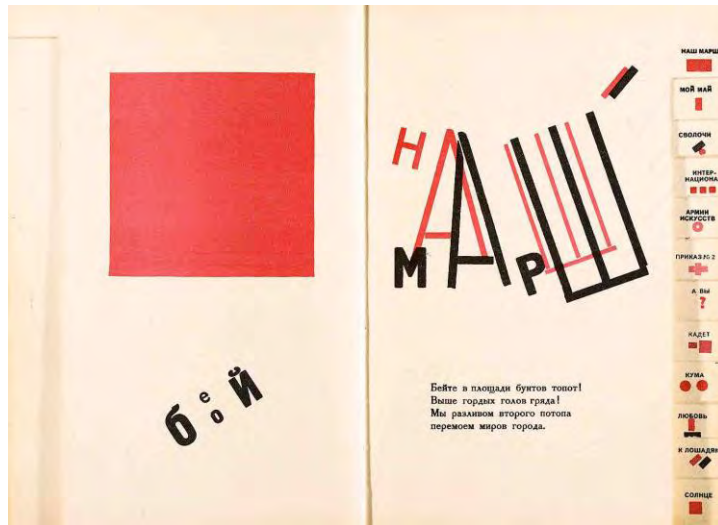
Lissitzky buscó un sistema de organización geométrico tratando al tipo, a los elementos geométricos y a las fotografías como elementos dentro de un todo. Estos objetos fueron alcanzados por el año de 1924.

Figura 75. El Lissitzky: Portada *Broom* Vol. 5, 1922



Las formas de letra en perspectiva isométrica están invertidas y al revés en la segunda presentación del título, lo cual proyecta una vitalidad sutil en un diseño rigurosamente simétrico.

Figura 76. El Lissitzky: Páginas de Por la voz de Mayakovsky, 1923



El poema “Nuestra marcha” inicia con, “Golpeen sus tumbres sobre los cuadrados de los tumultos, enrojecidos con la sangre de la revolución”. El tipo del título tiene las cadencias rítmicas de un acorde del tambor; el cuadrado rojo significa las plazas de los pueblos manchadas de sangre.

Figura 77. El Lissitzky and Hans Arp: Portada del libro *The Isms of Art*, 1925



La compleja información tipográfica está organizada en un todo cohesivo por la construcción de relaciones estructurales.

4.1.7.9. De Stijl (El Estilo). En Holanda hacia 1917 y como consecuencia de la búsqueda de leyes universales de armonía y equilibrio para las expresiones artísticas, se creó el movimiento De Stijl. Se considera su principal impulsador a Théo van Doesburg, junto a él estaban los pintores Piet Mondrian, Bart van der Leek, Vilmos Juszar, Jacobus Johannes, Pieter Oud y otros.

El arte de Mondrian fue la base para el De Stijl, al inicio sus pinturas eran paisajes, que evolucionaron hacia un estilo simbólico siguiendo las pautas que marcaba Van Gogh, más adelante con una gran influencia del cubismo, su arte fue impulsado a la abstracción geométrica pura, trabajando con las abstracciones buscaba representar el equilibrio de la realidad más pura donde las líneas verticales y horizontales marcaron su forma de ver el mundo, para él, el arte debía explicar la realidad.

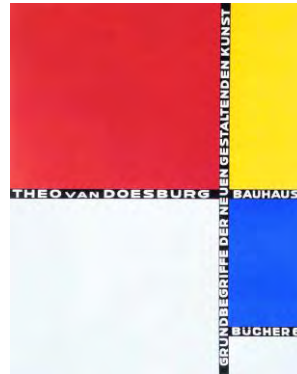
Figura 78. Piet Mondrian: *Composition with red, blue and yellow*, 1930



La búsqueda de la armonía universal se convierte en el tema, y la presencia concreta de la forma pintada sobre la tela se convierte en el vehículo para expresar una nueva realidad visual.

En la técnica del De Stijl se utilizaron los colores primarios y neutrales como forma de expresión, así mismo limitaron su arte a las líneas horizontales y verticales, y a figuras de rectángulos y cuadrados, buscando una estructura del universo desde las matemáticas, mostrando la armonía de la naturaleza.

Figura 79. Théo van Doesburg y Laszlo Moholy Nagy: Portada, 1925.



Se transmite la esencia de De Stijl.

Theo van Doesburg, se encargó de difundir el De Stijl, en medios impresos editando y publicando su periódico, de tal forma que se conociera el De Stijl como un estilo que no solo se reflejó en la pintura sino también en la tipografía, el cartelismo, el diseño objetual y la arquitectura. Logró unir en un mismo escenario a Dadaístas, Constructivistas y De Stijl viéndolos como movimientos complementarios.

Figura 80. Vilmos Huszar: Portadas de De Stijl, 1918



Huzar combinó su composición con el tipo y el logotipo de Van Doesburg para crear un rectángulo conciso en el centro de la página.

Figura 81. Bart van der Leck: Cartel, 1919



Anclado del arte pictórico, Van der Leck desvió el vocabulario de De Stijl hacia imágenes elementales.

El De Stijl sería otro de los movimientos que influenciarían las artes gráficas en el siglo XX, no solamente por sus normas visuales, sino también por sus teorías y tesis que marcaron una pauta en el pensamiento proyectual, Satué menciona:

Como el Cubismo, otro de los movimientos escolásticos y analíticos, extenderá su influencia mucho más allá de su breve presencia temporal en los escenarios vanguardista. Las estructuras reticulares del propio Théo van Doesburg y de Piet Mondrian, la reducción de los colores a sus más primarios pigmentos y las composiciones estrictamente geométricas fueron su mayor aportación, al margen de la plataforma gráfica experimental que constituyó la propia revista.¹⁰⁵

A continuación una de las obras arquitectónicas mas representativas del movimiento:

¹⁰⁵ SATUÉ. Op. cit., p. 130

Figura 82. Gerrit Rietveld, casa Schroeder en Utrecht, 1924



Una nueva arquitectura se compone de planos en el espacio.

4.1.7.10. La Bauhaus. En la época de la industrialización, las máquinas llegaron para quedarse y los artistas y diseñadores debieron someter sus creaciones a esta nueva estética. Así fue como apareció en Alemania una nueva escuela de diseño que reunió a la Escuela de Artes y Oficios de Weimar, con la Escuela de Bellas Artes y la Academia de Artes de Weimar, esta escuela llamada “La Bauhaus” (que literalmente traduce La Casa del Estado para la Construcción), se inauguró en 1919, los artistas y diseñadores más avanzados de la época se ocuparon en explorar, combinar y aplicar sus conocimientos a la industria y la creación de productos funcionales, creando así una nueva estética que marcó el diseño moderno.

Satué habla sobre la importancia de esta escuela para la profesión:

El impulso pedagógico e intelectual que supuso la Bauhaus para la moderna historia de la arquitectura, el diseño industrial y el diseño gráfico conceden a esta mítica institución el pleno derecho a reconocerle una de las mayores responsabilidades en el generalizado proceso de homologación profesional que en la década de los años veinte va a sufrir el diseño gráfico de carácter comercial y publicitario sustancialmente en Alemania.¹⁰⁶

¹⁰⁶ SATUÉ. Op. cit., p. 130

La Bauhaus, Escuela de Artes y Oficios de Weimar, estuvo cerrada durante la Primera Guerra Mundial, al terminar, esta abrió sus puertas con un nuevo director, Walter Gropius, diseñador reconocido por sus innovaciones con vidrio y acero en nuevas formas para el diseño de fábricas. Por esta época de posguerra todos estaban empeñados en encontrar un nuevo orden social, declaraban que la construcción completa es el objetivo final de todas las artes visuales; el artista es un artesano sobresaliente y su trabajo se convierte en arte.

Gropius buscaba unidad entre el arte y la tecnología, sus estudiantes tenían el reto de resolver problemas del diseño visual creados por la industrialización, la Deutsche Werkbund, Asociación Alemana de Artesanos intentó unificar a los artistas y artesanos con la industria, querían elevar las cualidades funcionales y estéticas de la producción en masa, incluyeron a personas de otras disciplinas diferentes a las artes y la arquitectura, como oficiales públicos e industriales, educadores y críticos, para lograr hacer del diseño un oficio interdisciplinar que buscaba una aprobación popular.

Satué menciona el espíritu que caracteriza a Gropius:

Su racionalismo, su positivismo, hasta su optimismo al diseñar programas de reconstrucción social brillan sobre el fondo oscuro de la derrota alemana y de la angustia de la postguerra. Su fe en un porvenir mejor del mundo esconde un escepticismo profundo, una lúcida desesperación... La obra de Gropius se encuadra en la crisis de los grandes sistemas y de la nueva confianza en una crítica constructiva, capaz de proponer y resolver los problemas inmediatos de la existencia.¹⁰⁷

Satué continua:

El mismo Gropius escribió que <<tras aquella tremenda interrupción (se refiere a la guerra), todo hombre de pensamiento intuyó la necesidad de un cambio en el frente intelectual. Cada cual en su campo de actividades propio y específico, trató de contribuir a la empresa común de tender un puente sobre el abismo abierto entre la realidad y el idealismo>>.¹⁰⁸

Por último dice:

¹⁰⁷ SATUÉ. Op. cit., p. 148 - 149

¹⁰⁸ SATUÉ. Op. cit., p. 148 - 149

La alternativa de Gropius a la situación alemana sería <<el intento de establecer contacto con la producción industrial y formar jóvenes en el trabajo manual y mecánico, simultáneamente, así como en la elaboración de proyectos. Estos fueron los objetivos emprendidos por la Bauhaus>>. ¹⁰⁹

- **La Bauhaus en Weimar.**

Con este pensamiento optimista en tiempos oscuros para Alemania, la Bauhaus de Weimar se inspiró en el expresionismo, caracterizado por el deseo utópico en el que la sociedad y las artes se expresan de forma espiritual, los artistas y los artesanos unidos en pos de un nuevo futuro trabajaron vitrales, madera metal, buscando una belleza mas allá de la utilidad y la necesidad.

Satué nos ilustra: “Entre los que inauguraron las aulas de Weimar, en marzo de 1919, estaban el suizo Johannes Itten y Lyonel Feininger, a los que se unieron Paul Klee, Wassily Kandinsky y Laszlo Moholy-Nagy.”¹¹⁰ Las ideas de la forma el color y los espacios empezaron a ser importantes debido a la integración de estos artistas a la escuela, quienes influenciaron la creación de obras que integraban el arte moderno visual dando lugar a piezas cargadas de comunicación que permitía la interpretación espiritual de los colores y las formas. Un curso preliminar establecido por Johannes Itten fue el corazón de la educación de la Bauhaus, procuraba liberar las habilidades creativas de los estudiantes, y buscó desarrollar una conciencia de percepción, habilidades intelectuales y experiencia emocional. En 1923 Itten dejaría la Bauhaus debido a la evolución que sufrió la escuela hacia un diseño enfatizado en el racionalismo y el diseño mecánico.

Figura 83. Oscar Schlemmer: Sello Bauhaus, 1923



Este sello connota la emergente orientación geométrica y mecánica.

¹⁰⁹ SATUÉ. Op. cit., p. 148 - 149

¹¹⁰ SATUÉ. Op. cit., p. 149

El De Stijl fue introducido a la comunidad Bauhaus, por el profesor Lyonel Feininger, llegó a la escuela en el año de 1919 debido a que compartían objetivos similares, un año después otro pionero del De Stijl, Van Doesburg, llegaría a Weimar, tuvo gran influencia con los estudiantes y profesores de la Bauhaus, y aunque no fue maestro de la escuela permitía que los estudiantes se reunieran en su casa para aprender sobre la filosofía De Stijl. Gropius lo señaló como un hombre demasiado dogmático.

Meegs señala una característica muy importante sobre la filosofía de la Bauhaus en Weimar: “Gropius se oponía a la creación de un estilo Bauhaus o a la imposición de un estilo sobre los estudiantes.”¹¹¹ Con esto podemos entender como la escuela tenía un énfasis en la experimentación, su director deseaba que los estudiantes se encontraran en un lugar en donde no se definiera una regla general, sino una escuela abierta a la formación de muchas ideas, aunque tampoco se quería llegar a el extremo espiritual que proponía Itten.

En 1923 se realizó una exposición de obras de la Bauhaus, aclamada por más de 15.000 personas de todo el mundo, en la que se enfatizaba el Diseño aplicado, dejando atrás el espíritu romántico y expresionista, mostrando un nuevo rumbo de la Bauhaus orientado hacia el arte y la tecnología como una nueva unidad. Este cambio se ve reflejado en la gráfica expuesta, a continuación una muestra de ello:

Figura 84. Joost Schmidt: Cartel, 1923



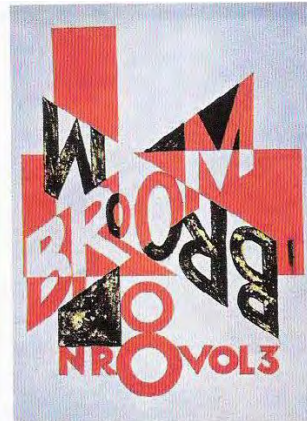
¹¹¹ MEGGS. Op. cit., p. 279

Ecos del Cubismo, Constructivismo y De Stijl proporcionan evidencia de que la Bauhaus se convirtió en un recipiente donde los diversos movimientos fueron mezclados en nuevos enfoques de diseño.

Moholy-Nagy un constructivista húngaro fue nombrado director del curso preliminar, como remplazo de Itten, experimentó con la pintura, la fotografía, el cine, la escultura y el diseño gráfico; con nuevos elementos como la resina acrílica y plástica; nuevas técnicas como el fotomontaje y el fotograma, y medios visuales, la luz, la transparencia y el movimiento cinético. Recibió el respaldo por el director de la escuela, Gropius, ya que promovía la búsqueda de la unidad entre el arte y la tecnología.

Moholy-Nagy describió la tipografía como una herramienta de comunicativa, declaró que esta, debe ser la comunicación en su forma más intensa. El énfasis se debe poner en la claridad absoluta, ya que la legibilidad y la comunicación nunca debe ser deteriorada por una estética a priori. Defendía un uso sin inhibiciones de todas las direcciones formales en la tipografía, animando a crear un nuevo lenguaje tipográfico. A continuación un ejemplo de esto:

Figura 85. Laszlo Moholy-Nagy: Portada Broom, 1923



Este inventivo diseño para la revista de vanguardia, muestra cuán profundamente comprendió Moholy-Nagy al Cubismo y a Lissitzky.

Meegs menciona que Moholy-Nagy también creía que “la esencia del arte y el diseño no era la ejecución sino el concepto, y que se podían separar.”¹¹² Su pasión por la tipografía y la fotografía inspiraron en la Bauhaus el interés por las comunicaciones visuales, predijo que la fotografía influiría en el diseño de carteles, empleó la cámara como herramienta de diseño, empezó a hacer fotomontajes y a usar el fotograma buscando un nuevo lenguaje más creativo. Declaró la victoria de la fotografía sobre la pintura. Experimentó con el fotomontaje, creía que el fotograma era la esencia de la fotografía y generó la técnica *fotoplástica*, a la cual declaró visionaria.

- **La Bauhaus en Dessau**

A finales de 1924, las diferencias entre el gobierno de Weimar y los directivos, profesores y estudiantes de la Bauhaus, provocaron un rompimiento definitivo y la escuela se vio forzada a un traslado a Dessau. En el período que la escuela estuvo en Dessau no solo se notaba la influencia que sobre ellos ejercía el De Stijl y el constructivismo, sino que lograron un entendimiento de los principios formales que se podían aplicar claramente a problemas de diseño. Así se creó la Corporación Bauhaus, se dedicaron al negocio de vender prototipos de taller para la industria, diseñaron productos variados, mobiliario de acero, arquitectura funcional, diseños del medio ambiente y tipografías. La Bauhaus dejó de ser la casa del estado para la construcción con su modelo magistral (maestro-oficial-aprendiz) y fue renombrada como Escuela Superior de la Forma donde los profesores transmitían sus conocimientos acerca de la teoría del arte y su aplicación a la arquitectura y al diseño, no solo en la escuela, sino también en la publicación de una revista y catorce libros que fueron editados por Kandinsky, Klee, Gropius, Mondrian, Moholy-Nagy y Van Doesburg, quienes fueron también autores.

Algunos de los primeros estudiantes fueron profesores tal es el caso de Josef Albers quien dictó un curso sobre las propiedades de los materiales, Marcel Breuer quien dirigió el taller de muebles, inventando muebles tubulares de acero, y Herbert Bayer quien fue profesor del taller de tipografía y diseño gráfico.

Bayer innovó en el diseño gráfico, empleando las fuentes de tipos sans-serif, diseñó un tipo universal que simplificó el alfabeto dándole formas limpias construidas de forma racional, solo usó letras minúsculas argumentando que las mayúsculas serían otro alfabeto y no se debía combinar porque son incompatibles

¹¹² MEGGS. Op. cit., p. 280

en el diseño, la misma letra mayúscula y minúscula emiten el mismo sonido, por eso no era necesario utilizar mayúsculas, argumentó. De igual forma experimentó con la justificación de los márgenes a derecha e izquierda, aumentando espacios entre las palabras, también empleó contrastes en el tamaño o el tono de las letras lo cual permitía establecer una jerarquía visual de énfasis, se utilizaron barras y cuadrados guiando la visión del observador hacia los elementos importantes.

Figura 86. Herbert Bayer: Cartel, 1926



El tipo y la imagen están arreglados en una progresión funcional de tamaño y peso a partir de la más importante información hasta los detalles de apoyo.

Bayer manejaba la composición dinámica con líneas horizontales y verticales en algunas ocasiones se permitía las diagonales, esto se puede notar en el cartel que hizo para la exposición XVI de Kandinsky.

- **Los finales de la Bauhaus**

Hacia 1928 los maestros de la Bauhaus se retiraron para continuar con sus prácticas privadas dando paso a otros, fue nombrado como director de la Bauhaus Hannes Meyer, arquitecto suizo de filosofía socialista. Joost Schmidt, alguna vez estudiante de la Bauhaus tomó la dirección del taller de tipografía, alejándose de las ideas del constructivismo, introdujo al taller una gran variedad de fuentes de tipos.

Por enfrentamientos con las autoridades municipales Meyer renunció a su cargo como director de la Bauhaus y en su lugar fue nombrado Ludwig Mies van der

Rohe, arquitecto de Berlín, quien afirmó que “menos es más” afirmación que se convirtió en una significativa doctrina para el diseño del siglo XX.

En 1932 el partido Nazi canceló los contratos de la facultad de Bauhaus, y la Gestapo demandó la “destitución de los bolcheviques culturales” de la escuela, los reemplazó con simpatizantes nazis. Los integrantes de la facultad decidieron disolver la Bauhaus, esta fue cerrada el 10 de agosto de 1933, así fue como terminó la escuela de diseño más importante del siglo XX.

La persecución nazi a los integrantes de la escuela provocó que muchos de ellos, como Gropius, Breuer, Moholy-Nagy y Bayer, se establecieran en Estados Unidos esto influyó en el curso del diseño que allí se desarrolló después de la Segunda Guerra Mundial.

La Bauhaus trascendió sus catorce años de vida, 33 miembros y cerca de 1250 estudiantes crearon un movimiento de diseño moderno posible, que incluía arquitectura, diseño de productos y comunicación visual. Acercó el arte a la vida cotidiana intentando, por medio del diseño, un cambio social y cultural.

A continuación obras representativas de la Bauhaus:

Figura 87. Herbert Bayer Staatliches Bauhaus in Weimar, 1923



Figura 88. Walter Gropius Edificio de la Bauhaus en Dessau, 1925 – 1926



Este distintivo lugar arquitectónico tiene una serie de partes, el taller (mostrado aquí), salón de clases, dormitorio y las instalaciones administrativas, unificadas en un todo.

Figura 89. Herbert Bayer: Alfabeto Universal, 1925

bayer
universal
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Este experimento de reducción del alfabeto a un conjunto de caracteres geométricamente contruidos maximiza las diferencias entre las letras para mayor legibilidad.

Figura 90. Laszlo Moholy-Nagy: Cartel, 1923



La forma de letra, la fotografía y los elementos del diseño están ntegrados en una comunicación inmediata y unificada.

Figura 91. Paul Renner Esbozo de Futura

1925 - 1927



4.1.7.11. El Estilo Tipográfico Internacional. Durante los años 1950, en Suiza y Alemania surgió un estilo tipográfico que inicialmente se llamó estilo Suizo pero que más adelante se reconoció como el Estilo Tipográfico Internacional, tiene sus raíces en De Stijl, la Bauhaus y la nueva tipografía de los años 1920 y 1930, se caracteriza por lograr estructurar la información de forma legible y armoniosa dándole una unidad visual a diseño, mostrando la información visual clara y objetivamente, aquellos a quienes no les gustaba este estilo, criticaban el hecho que este se basaba en fórmulas que daban como resultado soluciones uniformes.

El Estilo Tipográfico Internacional, solucionaron los problemas con una perspectiva más universal y científica, dándole al diseño como oficio utilidad e importancia, el diseñador más que un artista se convierte en el medio que comunica la información a la sociedad de forma clara y ordenada.

Uno de los principales exponentes del movimiento fue Ernst Keller, quien creía que a partir del contenido se podía dar solución a los problemas de diseño, fue profesor de la Escuela de Arte Aplicado de Zúrich, enseñando composición publicitaria, diseño y tipografía, instaurando una norma de excelencia no solo en su forma de transmitir los conocimientos sino también en sus trabajos profesionales, logotipos de marcas registradas, diseño de carteles y rotulación.

Figura 92. a. Ernst Keller



Cartel, sin fecha. Las imágenes emblemáticas se destacan con los elementos geométricos repetitivos.

Théo Ballmer logró un alto grado de armonía de las formas visuales al usar la geometría y la matemática en sus líneas horizontales y verticales, el color fue importante para darle impacto a la obra. Un ejemplo de esto:

Figura 93. b. Théo Ballmer: Cartel, 1928.



Los rastros de la red usada para construir este cartel permanecen como delgadas líneas blancas entre las letras.

Max Bill desarrolló la pintura concreta que está cimentada sobre elementos visuales puros con exactitud matemática en cuanto los colores y las formas, así las obras pierden su significado simbólico y solo expresan el arte, formuló el *Manifiesto del arte concreto*, en el que proclama un arte universal de claridad absoluta basado sobre una construcción aritmética controlada. Meegs menciona: “Las pinturas concretas estaban totalmente construidas a partir de elementos visuales puros con exactitud matemática en cuanto a planos y colores. Debido a que estos elementos puros no tienen otro significado aparte de lo que sí son, el resultado es una pintura que no tiene significado, excepto lo que es.”¹¹³ Este valor del arte concreto sería pues contradictorio al valor simbólico que caracteriza el diseño gráfico, sin embargo los conceptos de este arte se puede aplicar en el aspecto estructural de la obra.

¹¹³ MEGGS. Op. cit., p. 321

Figura 94. c. Max Bill: Cartel, 1945



La fotografía con forma de diamante crea una cuña; algunas fotografías se colocan sobre el fondo blanco para balancear la figura y el fondo.

El proceso creativo de Bill se enfocó a realizar creaciones compuestas de elementos geométricos organizados con un orden absoluto. Meegs expone: “La proporción matemática, la división espacial geométrica y el uso del tipo Akzidenz Grotesk son características del trabajo de este período. Exploró el uso de la margen irregular e indicaba los párrafos por un intervalo de espacio en lugar de un párrafo con sangría en algunos de sus diseños de libro de los años de 1940.”¹¹⁴ En su estrategia se resalta el diseño de estructuras matemáticas para incluir los elementos al diseño. Gracias a Bill se desarrollaron los principios cohesivos de organización visual. Puntos importantes a considerar incluyeron a la división del espacio en partes armoniosas; redes modulares; progresiones aritméticas y geométricas, permutaciones y secuencias; la ecualización de relaciones contrastantes y complementarias en un todo ordenado. Declaró: “Es posible desarrollar un arte en gran medida sobre la base del pensamiento matemático.”¹¹⁵

Bill fue director del naciente Instituto de Diseño en Ulm, buscando solucionar los problemas de diseño de la época intentó convertirse en un centro de investigación y entrenamiento con el fin de enseñar tal como lo hiciera la Bauhaus.

Por otro lado Max Huber, introdujo vitalidad y complejidad a las obras, usó tonos brillantes combinados con fotografías, experimentó aprovechando la transparencia de las tintas para sobreponer formas, imágenes y tipografía creando obras tan

¹¹⁴ MEGGS. Op. cit., p. 327 - 329

¹¹⁵ MEGGS. Op. cit., p. 327 - 329

complejas que parecían al borde del caos pero siempre logro un balance y alineación para mantener un orden. Aquí un ejemplo de su obra:

Figura 95. d. Max Huber: Portada de un anuario, 1951



Un balance informal de medios tonos impresos en color rojo, negro y azul se combina con los rectángulos amarillos para cambiar el espacio en un campo cargado de energía.

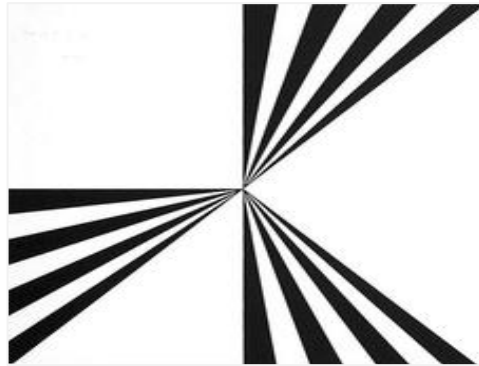
Figura 96. e. Max Huber: *Poster for auto races*, 1948.



La velocidad y el movimiento se expresan por la tipografía corriendo hacia atrás en perspectiva y por las flechas arqueándose hacia delante, que agragan profundidad a la página impresa.

Anton Stankowski, trabajó la fotografía innovando con el fotomontaje y la manipulación de imágenes, buscó soluciones al diseño por medio de la forma y el color; por medio de la investigación logró comprender la ciencia y la ingeniería para diseñar formas que se convierten en símbolos y conceptos.

Figura 97. f. Anton Stankowski: Marca Standard *Elektrik* Lorenz AG, 1953



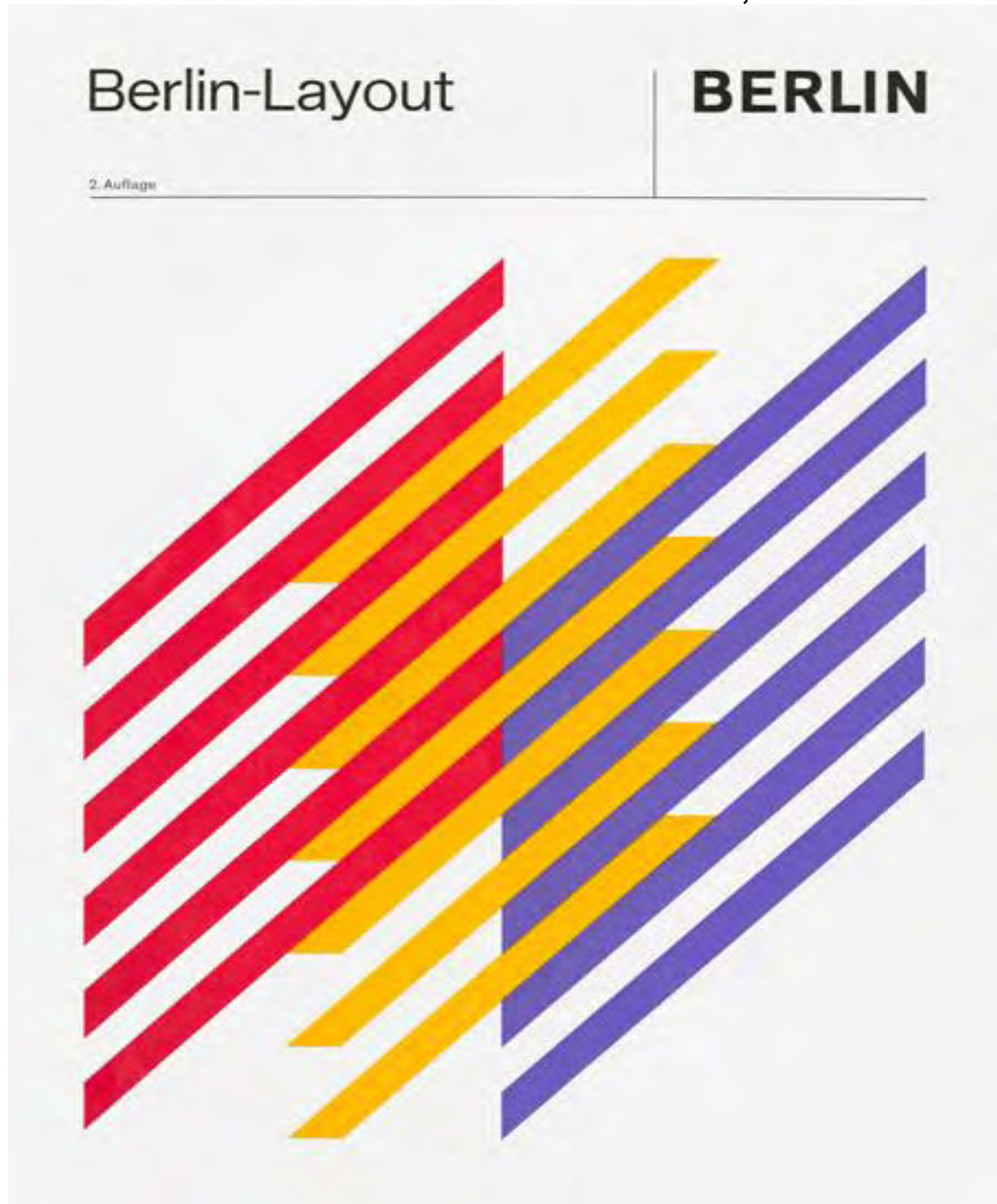
El equilibrio dinámico se logra por una construcción simétrica en un cuadro implícito, simbolizando la transmisión y recepción de las comunicaciones.

Figura 98. g. Anton Stankowski: Calendario *Standard Elektrik* Lorenz AG, 1957



Una configuración radial simboliza la transmisión y radiación empleando los productos del cliente: la radio y el teléfono.

Figura 99. h. Anton Stankowski: Portada Diseños de Berlín, 1971



El diseño de la portada se deriva de una pintura de Stankowski.

Los diseñadores influenciados bajo el movimiento del Estilo Tipográfico Internacional comparten una característica que los define: buscaban orden funcional en la composición de un diseño.

Adrian Frutiger, diseñador suizo, desarrolló las expresiones alfabéticas del Estilo Tipográfico Internacional, completó una familia de 21 fuentes sans-serif, llamadas Univers.

Figura 100. i. Adrian Frutiger

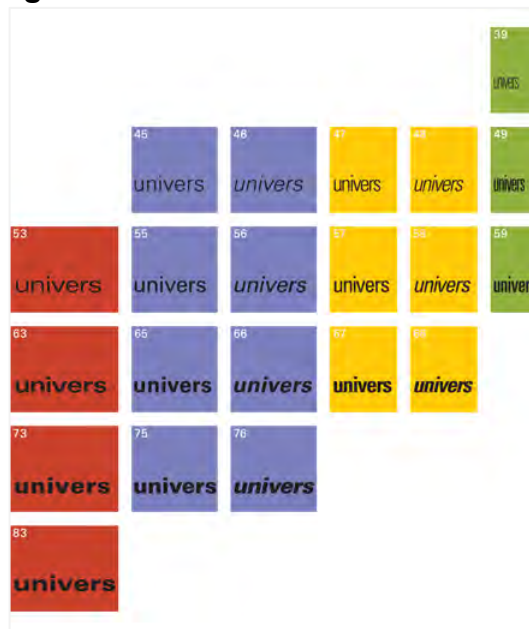


Diagrama esquemático de los 21 tipos Univers, 1954. Frutiger alteró sistemáticamente las formas de los tipos localizadas en la gráfica superior, inferior y a la izquierda o a la derecha del tipo Univers 55.

Herman Zapf, se inició en las artes gráficas como aprendiz de retoque de fotografía, hizo estudios en caligrafía y como autodidacta con el manual llamado, escritura como habilidad, se convirtió en un diseñador de libros y tipográfico, diseñó más de 50 tipos de letras entre las que destacan Palatino, Melior y óptima. Diseñó dos ediciones del Manual de Tipografía que abarca 18 lenguajes y más de 100 tipos de letras.

Emil Ruder, como maestro de tipografía en la Escuela de Diseño de Basilea condujo a sus alumnos a descubrir el balance entre la forma y la función, enseñó que el tipo pierde su función de comunicar cuando pierde el significado por lo tanto

debían preocuparse porque fuera legible y entretenido, exploró los contrastes, texturas y escalas de las letras.

Armin Hofmann, fue maestro de diseño gráfico en la Escuela de Basilea, aplicó un sentido de la estética y el entendimiento de la forma tanto en su enseñanza como en su diseño, buscó una armonía dinámica entre los elementos contrastantes. “Su filosofía de diseño se basaba en el lenguaje elemental de la forma gráfica del punto, la línea y el plano, reemplazando las ideas pictóricas tradicionales con una estética modernista.”¹¹⁶ Menciona Phillip Meegs. Hofmann buscaba la armonía dinámica donde todas las partes de un diseño estaban unificadas. Percibe la relación de los elementos contrastantes como los medios para dar vida en un diseño visual. Una vez más Meegs describe: “Estos contrastes van de lo claro a lo oscuro, de las líneas curvas a las rectas, de la forma a la contraforma y de lo dinámico a lo estático, alcanzando la resolución cuando el creador introduce la totalidad en la armonía absoluta.”¹¹⁷

Figura 101. j. Armin Hofmann Cartel, 1959



Una imagen fotográfica organica, cinética y delicada contrasta intensamente con las figuras tipográficas geométricas, estáticas y de bordes bien definidos.

¹¹⁶ MEGGS. Op. cit., p. 327

¹¹⁷ MEGGS. Op. cit., p. 327 - 329

Josef Müller-Brockmann se destacó dentro del movimiento por la búsqueda de una expresión gráfica universal, donde los sentimientos del diseñador y/o la necesidad de persuadir al público con técnicas propagandísticas sobra, en este caso lo importante es comunicar, en su trabajo se puede ver el impacto visual de sus obras que, aun hoy en día, logran comunicarse con el público de una manera clara, intensa y contundente; para lograrlo usa la escala, el ángulo de la cámara en la fotografía y la división espacial.

Figura 102. k. Josef Müller-Brockmann: Cartel, 1953



La fotografía amplifica el texto “el signo de la mano amiga protege de los accidentes”.

Figura 103. l. Josef Müller-Brockmann: Cartel, 1960



El tipo de color rojo hace la declaración “menos ruido”, mientras que la fotografía representa rítmicamente la incomodidad del ruido.

Figura 104. m. Josef Müller-Brockmann: Cartel, 1960



Contra un fondo negro, la palabra Film es de color blanco, la palabra Der es gris y la restante tipografía es roja.

El Estilo Tipográfico Internacional, se difundió rápidamente por el mundo ya que las personas entendían los signos y la información que se transmitía, sus conceptos

fundamentales y su metodología influenciaron el diseño estadounidense, uno de sus diseñadores representativos fue Rudolph deHarak, quien buscó persistentemente la claridad en la comunicación por medio de un orden visual, en sus diseños de portadas para discos y libros combinó la pureza de la forma con símbolos e imágenes que transmitieran el significado del contenido. deHarak realizó una serie de 350 portadas para libros de la serie McGraw-Hill Publishers en 1960. Cada libro fue estructurado por composiciones visuales que iban desde pictogramas sencillos hasta expresiones abstractas geométricas dependiendo de la temática del libro que cubrían diferentes disciplinas sociología, historia, matemáticas, sicología y administración.

Figura 105. n. Rudolph deHarak Sobrecubiertas para McGraw-Hill Publishers, 1960



Cada formato se ajusta a un formato consistente; sin embargo, los temas son interpretados a través de una extraordinaria variedad de formas simbólicas e imágenes.

La oficina de Diseño Gráfico del Instituto de Tecnología de Massachusetts MIT incorporó el Estilo Tipográfico Internacional, estableciendo un programa de Diseño Gráfico que se reconocía por sus altos estándares de calidad e imaginación, realizaron publicaciones para anunciar conciertos, conferencias, seminarios y exposiciones. Aquí un ejemplo de esto.

Figura 106 o. Ralph Coburn Cartel MIT, 1972



Un staccato de las formas de letra de la palabra jazz establece secuencias musicales y anima el espacio.

Figura 107. p. Jacqueline C. Casey Cartel, 1974



Las letras estarcidas anuncian la invitación y la O anierta tiene una doble función como un símbolo concreto de la apertura de las instalaciones a los visitantes.

Usaron la forma gráfica para transmitir información, técnica y científica, para transmitir ideas complejas con claridad.

Figura 108. q. Dietmar Winkler: Cartel, 1969.



La palabra cobol surge de una construcción cinética de letras modulares.

Figura 109. r. Arnold Saks: Cartel, 1968.



Un secuencia de barras arqueándose hacia arriba representa la acción de la energía sobre material flexible y comunica en forma gráfica la esencia del tema.

4.1.7.12. La escuela de Ulm. Fundada en 1953 la Escuela Superior de Proyección (Hochschule für Gestaltung HfG) o Escuela de Ulm, fue una escuela universitaria de diseño que se dedicó a la enseñanza, investigación y desarrollo del diseño, considerada como la heredera de la Bauhaus.

Creada por iniciativa de Otl Aicher, Inge Scholl y Max Bill, este último, primer director de la institución, había sido estudiante de la Bauhaus. Después de la Segunda Guerra mundial, la concepción del mundo cambió y el pensamiento de los diseñadores se transformó querían definir el diseño ya no como una extensión del arte a la vida cotidiana sino por el contrario, el diseño era práctico debía ajustarse a las exigencias de la tecnología y la industria.

La Escuela de Ulm fue considerada como una de las más importantes escuelas contemporáneas del diseño, generó un modelo propio caracterizado por la integración del proceso de diseño en el proceso de producción y por proponer una metodología para el proceso de creación, su objetivo era formar diseñadores en diferentes áreas: diseño de productos industriales, comunicación visual, construcción, información y cine. Su ideología tiene tres puntos importantes sobre los que se basan: 1. La utilidad y funcionalidad de un objeto con respecto a los requisitos ergonómicos del mismo, 2. La armonía entre el diseño y la tecnología y la industria y 3. El diseño que expresa la imagen de la empresa.

Figura 110. s. Otl Aicher: Identidad Lufthansa, 1962



Manual de identidad de Lufthansa.

El instituto de Diseño de Ulm incluía en su programa un estudio de semiótica, la teoría filosófica general de las señales, el estudio del significado de las señales y de los símbolos; la sintáctica, el tratado de cómo las señales y los símbolos están conectados y ordenados en un todo estructural; y la pragmática, el estudio de la relación de las señales y los símbolos con sus usos. También se reexaminaron los principios de la retórica griega para su aplicación a las comunicaciones visuales.

118

Figura 111. t. Anthony Froshaug: Boletín Ulm, 1958



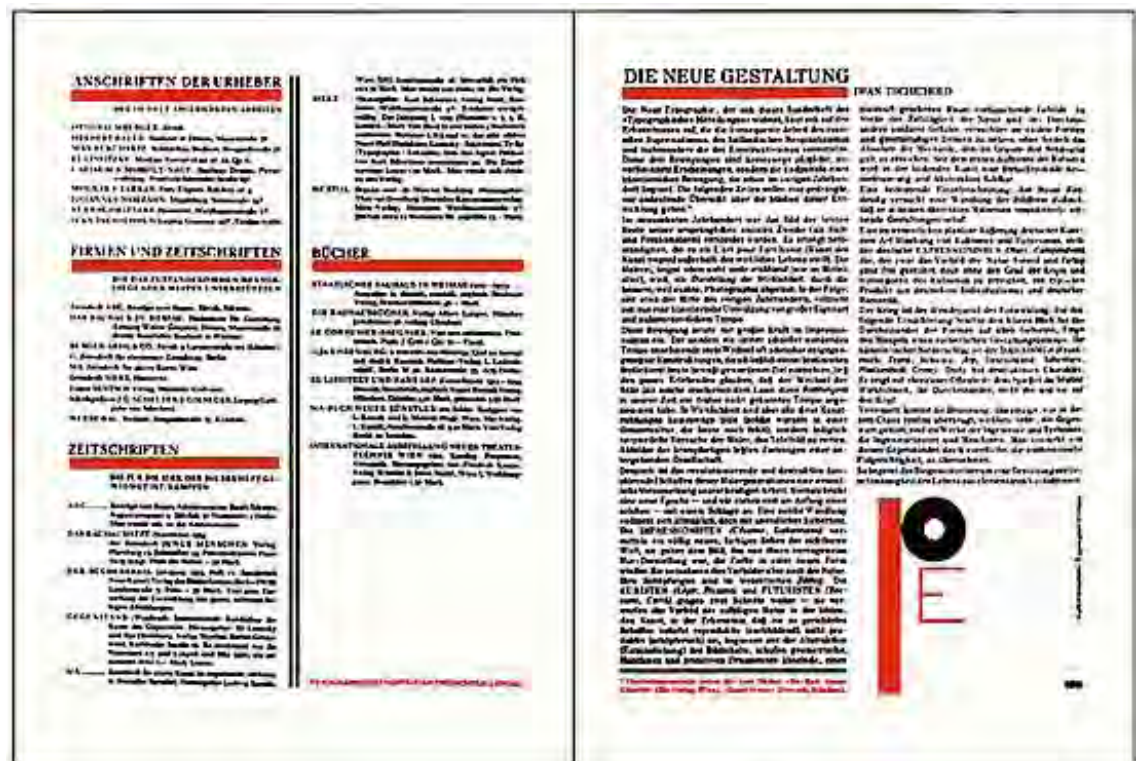
El sistema de red de cuatro columnas, el uso de sólo dos tamaños de tipos y la resonancia gráfica de este formato influyeron ampliamente.

¹¹⁸ MEGGS. Op. cit., p. 327 - 323

4.1.7.13. La nueva tipografía. El desarrollo del diseño gráfico en las primeras décadas del siglo XX se dieron gracias al movimiento de Arte Moderno y a la Bauhaus, pero todos estos avances eran entendidos por un público muy limitado, quien llevó estos conocimientos a impresores, compositores y diseñadores fue Jan Tschichold, quien había estudiado en la academia de Leipzig tipografía tradicional.

En agosto de 1923 a sus 21 años asistió a la exposición de la Bauhaus, quedó profundamente impresionado asimilando los conceptos de diseño de la Bauhaus y los constructivistas, comenzó a trabajar con la nueva tipografía. Publicó un suplemento de 24 páginas explicando la tipografía asimétrica, se imprimió en rojo y negro, fue muy bien acogido y generó mucho entusiasmo por el nuevo enfoque.

Figura 112. Jan Tschichold Elementare Typographie, 1925



Jan Tschichold, en 1928 en su libro Die Neue Typographie (La Nueva Tipografía) quería encontrar una nueva tipografía asimétrica con la que lograra expresarse

buscando un diseño funcional, entregando un mensaje corto y útil rechaza los adornos en la tipografía concentrándose en lo práctico. El tipo de letra sans-serif, por su simplicidad, permitió reducir el alfabeto a sus formas elementales. Fue declarado el “tipo” moderno, Tschichold defendió el diseño asimétrico y el movimiento, y la precisión y objetividad de la fotografía así demostró como el arte moderno podía relacionarse con el diseño gráfico.

En 1933 fue acusado por los nazis de ser un “bolchevique cultural” y de crear una tipografía “no alemana” por lo que fue arrestado, cuando fue puesto en libertad viajó a Suiza donde trabajó como diseñador de libros, se apartó de la nueva tipografía y usó otros estilos en sus diseños, continuó pensando que la nueva tipografía era ideal para promocionar productos industriales.

Después de la Segunda guerra Mundial, creía que los diseñadores debían expresarse teniendo en cuenta toda la historia del diseño abogando por el derecho a expresarse artísticamente con libertad de pensamiento.

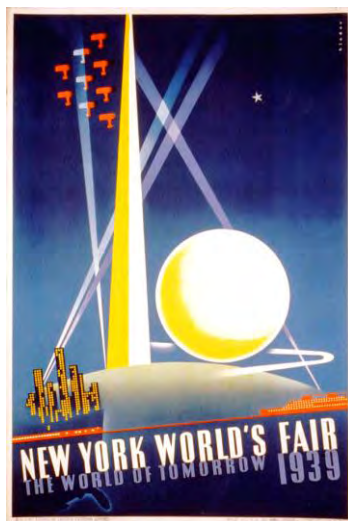
4.1.7.14. El movimiento moderno en los Estados Unidos. El diseño moderno que se venía desarrollando en Europa en las primeras décadas del siglo XX, al inicio no fue bien visto por los editores y escritores de Estados Unidos, el diseño gráfico estaba dominado por la ilustración tradicional, aun así el enfoque moderno fue ganando espacio muy lentamente entre un grupo muy pequeño de tipógrafos y diseñadores que reconocieron la utilidad y fortaleza de las nuevas ideas. Hacia 1929 nuevos diseños de tipos incursionaron en Estados Unidos, lo que impulsó el movimiento moderno, los diseñadores de libros jugaron un papel muy importante. Diseñadores como William Addison Dwiggins, quien además de usar la tipografía tradicional empezó a incursionar en la nueva tipografía, diseño libros para Alfred A. Knopf quien adquirió gran reputación por sus diseños impecables, diseñó 18 tipos de letras entre los que se destacan Caledonia, Electra, Metro.

Otros importantes diseñadores estadounidenses de la época S. A. Jacobs y Merle Armitage, con sus muy extensas obras y expresiones tipográficas definieron en un inicio la estética del diseño modernista en Estados Unidos. Lester Beall, doctorado en historia del arte, fue autodidacta en cuanto al diseño gráfico, comprendió la nueva tipografía de Tschichold, e intentó usar formas visuales fuertes e impactantes, involucrándose en el naciente diseño corporativo de las décadas de 1950 y 1960.

Los inmigrantes europeos en los años 1930, entre los que se encontraban algunos diseñadores gráficos, Gropius, Mondrian, Breuer, Bayer, Moholy-Nagy y muchos otros lograron hacer del diseño moderno un verdadero movimiento internacional. Con sus puntos de vista innovadores trajeron un nuevo lenguaje del diseño que

junto a los cambios que se estaban dando marcaron una transición en el desarrollo del diseño gráfico estadounidense, fue en la dirección de grandes revistas y periódicos donde los inmigrantes especialmente de Europa de este como Erte, Agha y Brodovitch, mostraron la evolución del nuevo diseño gráfico, otros inmigrantes como Joseph Binder fueron muy bien acogidos, tanto así que fue escogido para crear el cartel de la feria mundial de Nueva York.

Figura 113. Joseph Binder: Cartel Feria Mundial de Nueva York, 1939



Durante la guerra se desarrollaron muchos carteles que buscaron impactar al usuario con poderosos símbolos gráficos, se buscó lograr este propósito por medio de los contrastes entre el color y la escala. Después de la guerra toda la industria que abastecía las necesidades de las tropas se convirtió en industria para el mercado de consumo; el diseño incursionó en las publicaciones de información, donde lo más importante era comunicar de una manera práctica y sencilla; uno de los más importantes trabajos fue la publicación del Atlas geográfico mundial, en el que debieron intervenir no solo diseñadores sino también expertos en otras áreas tales como geografía, astronomía, climatología, economía y sociología presentando la información a través de gráficas, símbolos y diagramas.

El diseño también se empleó en las publicaciones científicas, donde el diseñador interpreta a los científicos comunicando de manera comprensible para las personas sus descubrimientos.

4.1.7.15. La escuela de Nueva York. Ya mencionamos cómo el diseño moderno llegó a Estados Unidos desde Europa, en consecuencia de esto algunos diseñadores se apropiaron del estilo de diseñadores europeos introduciendo algunos aportes personales; fue en la ciudad de Nueva York donde en la segunda mitad del siglo XX se impulsó la creatividad, esto permitió que se convirtiera en el centro de la cultura del mundo.

El diseñador estadounidense Paul Rand con su destreza para manipular la figura, el color y el espacio logró comunicar mediante señales, contrastando lo visual con lo simbólico, aplicó su forma de diseñar a la publicidad cuando en colaboración con Bill Bernbach, escritor publicitario formaron un equipo arte-texto, donde la imagen refuerza el contenido escrito.

Meggs señala: “Rand comprendió el valor de los símbolos y signos ordinarios, universalmente percibidos como herramientas para trasladar ideas en las comunicaciones visuales... Es necesaria la alteración y yuxtaposición de los símbolos y signos del diseñador o la reinterpretación del mensaje con el fin de hacer de lo ordinario algo extraordinario.” ¹¹⁹

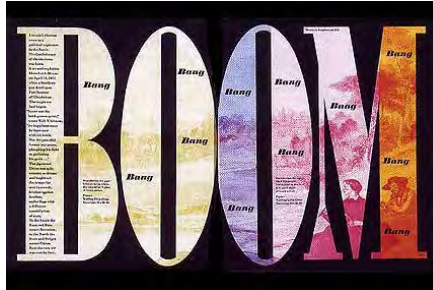
Alvin Lustig se desempeñó como director de una empresa de diseño gráfico e impresión, su obra se destaca por la búsqueda de símbolos que comunicarán lo más importante de los contenidos, como diseñador de libros se vio recompensado con la acogida que tuvieron sus trabajos entre el público literario.

Alex Steinweiss, como director artístico de Columbia Records buscó formas visuales que representaran la música para colocarlas en las portadas de los discos.

Bradbury Thomson fue uno de los diseñadores gráficos más influyentes en la segunda mitad del siglo XX, tenía profundos conocimientos de la impresión y la tipografía, empleó planchas para impresión tipográfica, exploró los grabados de los siglos XVIII y XIX como herramientas del diseño, en su diseño la tipografía alcanzó logros importantes en la expresión por medio de la escala y el color. A continuación un ejemplo de esto:

¹¹⁹ MEGGS. Op. cit., p. 239

Figura 114. Bradbury Thompson: *Westvaco Inspirations 216*, 1961.



Una compleja tipografía interpreta la Guerra Civil estadounidense; combinaciones de planchas de impresión de cuatro colores aparecen detrás de las grandes letras.

La sensibilidad de la escuela de Nueva York fue llevada a Los Angeles por Saul Bass quien eliminó la complejidad visual del diseño gráfico, su obra no se centró en las gráficas elementales del constructivismo, sus trabajos fueron simples pero elegantes y armoniosos, y sus diseños fueron requeridos en la industria cinematográfica. Aquí una de sus piezas:

Figura 115. Saul Bass: *The man with the golden arm*, 1955

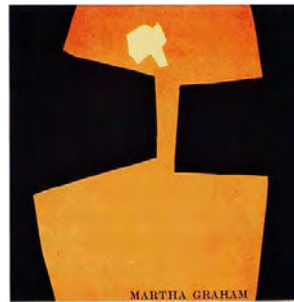


Cartel cinematografico el cual tambien hace parte de la animación de los creditos de la película.

George Tscherny como diseñador fue intuitivo y sensible, logrando transmitir con símbolos asombrosamente simples. Usó el dibujo tipográfico, la fotografía, el

dibujo caligráfico con pincel y figuras de formas que recortaba para armar sus diseños.

Figura 116. George Tscherny: Portada, 1958



Dos piezas de papel recortado capturan a la reconocida bailarina Martha Graham en una de sus poses clásicas.

En el periodo que abarca los 1940 y 1950 solo unas cuantas revistas contaban con buenos diseñadores; prevalece Cipe Pineles por ser la única mujer en el Club de Directores Artísticos de Nueva York, en sus diseños sobresalieron las fotografías en grandes páginas, y diseños con símbolos que representan el contenido del escrito.

A finales de los años 1960 la importancia de las revistas empezó a declinar con la aparición de la televisión y los periódicos especializados, con formatos en los que el contenido visual no era tan importante como la información en su contenido, esto provocó que el diseño editorial tuviera un nuevo enfoque. Los periódicos empezaron a mostrar un nuevo diseño, Peter Palazzo dividió la página en tres columnas, con títulos centrados e imágenes informativas, este concepto se propagó por todo el país. Surgieron nuevos directores artísticos que eran editores y diseñadores a la vez, se apoyaban en las nuevas tecnologías, desarrollaron nuevos formatos y nuevas tipografías. Los diseñadores se concentraron en los anuncios para las publicaciones que debían tener una imagen visual de gran impacto, se retomaron tipografías antiguas reconsiderando el valor de las formas. Las portadas de las revistas fueron un factor determinante en su comercialización, por tal motivo era de suma importancia el diseño de ellas.

Por otro lado entre los años de 1950 y 1960 se dio el expresionismo tipográfico estadounidense, en el cual el genio tipográfico Herb Lubalin le dio un impulso al diseño gráfico, en su proceso creativo del visual-verbal, consideró la tipografía como una forma visual y como un mensaje de comunicación. Meggs nos dice:

Las palabras y letras se convirtieron en imágenes, y las imágenes se transformarían en una palabra o letra... Lubalin practicó el diseño no como un medio para dar forma visual a un concepto o a un mensaje. En su trabajo más innovador, el concepto y la forma visual están ligadas en una unidad indivisible llamada *tipograma*, el cual es un breve poema visual tipográfico. El ingenio y la fuerte orientación de su mensaje le permitieron a Lubalin hacer hablar al tipo y transformar las palabras en tipogramas ideográficos acerca del tema... Exploró el potencial creativo de la fototipografía y como se podían explotar las relaciones fijas de las formas de letra marchando sobre bloques de metal por las cualidades dinámicas y elásticas del fototipo... Declaró: <<Algunas veces se tiene que comprometer la legibilidad para lograr el impacto>>¹²⁰

Lubalin no solo logró innovación en el campo de la tipografía de la escuela de Nueva York, también influyó el campo de la editorial y el cartelismo.

Figura 117. Herb Lubalin: Logos, 1965 – 1967



¹²⁰ MEGGS. Op. cit., p. 356

Figura 118. Herb Lubalin: *The alphabet set in Avant Garde Gothic*, 1979



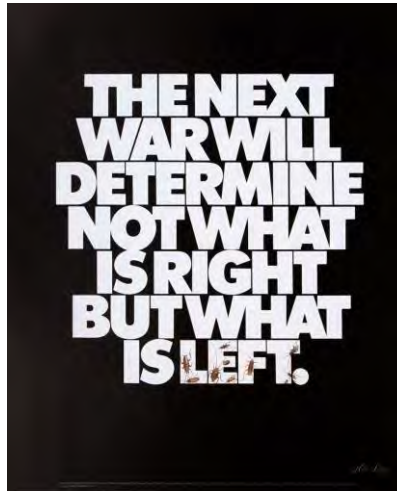
Figura 119. Herb Lubalin: *A 1972 holiday greeting card from Lubalin, Burns & Co., 1972*



Tarjeta de felicitaciones por las fechas festivas.

En esta época se adoptó la filosofía que integraba completamente los conceptos visuales-verbales vitales para una combinación exitosa del mensaje.

Figura 120. Herb Lubalin Cartel, 1972



Fue así como el diseño gráfico sufrió una evolución desde principios de siglo hasta los años 70's, vemos como el proceso inicial de cada vanguardia comienza con una etapa experimental en la que se aprenden técnicas, conceptos e intenciones de la forma, pero también se debe notar como el diseño gráfico adquiere un propósito enfocado al comercio y la industria, factor impulsado por la Bauhaus y la escuela de Nueva York, quienes marcaron las pautas del diseño publicitario.

Aparecerán entonces tendencias que marcaron el diseño moderno se encuentran el Expresionismo Abstracto, el Pop Art, el Op Art, el Minimalismo y el Arte Conceptual, movimientos gráficos que germinaron en una etapa transitoria del modernismo y que influyeron en la evolución de la gráfica del diseño gráfico que daría pie al posmodernismo. Recordemos que estas tendencias más que movimientos fueron expresiones gráficas caracterizadas por la inmediatez de la época, cada expresión experimentó una aplicación instantánea de conceptos artísticos que influenciarían las gráficas populares. Debido al carácter efímero del arte de esta década, su conceptualización se radica sobre el estilo gráfico y formal, dejando de lado postura política y social que pudiera enmarcar sus conceptos.

Uno de los representantes de los estilos que se expondrán a continuación, Victor Vasarely (Op Art), expresa una opinión sobre el arte contemporáneo y expone:

El artista se ha vuelto libre. Cualquiera puede ponerse el título de artista, o incluso de genio. Cualquier mancha de color, dibujo o perfil, inmediatamente se proclama como obra, en el sacrosanto nombre de la sensibilidad subjetiva. El impulso prevalece sobre el conocimiento. La honesta técnica artesanal se desecha a cambio de la azarosa improvisación.¹²¹

4.1.7.16. El expresionismo abstracto y el Action Painting. El expresionismo abstracto es un movimiento pictórico que apareció en Nueva York en los años de 1940, los artistas reunidos en este movimiento consideraron que las manifestaciones más importantes del arte europeo fueron el cubismo y el surrealismo, contradictorias entre sí. Al cubismo lo consideraron plástico preocupado por el espacio pictórico y el surrealismo artístico viciado por lo literario y teatral, sumergidos en estos conceptos los artistas lograron hacer compatible la influencia de ambos extremos como material sobre el cual basaron sus pinturas.

Los artistas más representativos del expresionismo abstracto fueron Jackson Pollock, Willem De Kooning, Clyfford Still, Barnett Newman y Mark Rothko; convencidos de la importancia que para su arte tenían los cuatro grandes europeos Miró, Matisse, Picasso y Léger se dejaron influenciar de muy diferentes maneras, usando diferentes técnicas para expresarse.

Los expresionistas abstractos surgieron en un contexto social cargado de problemas, era la época de la gran depresión después de Segunda Guerra Mundial lo que se reflejó en sus obras con un alto contenido emocional, caracterizadas por su abandono de la iluminación naturalista beneficiando las formas de perfiles marcados, con espacios llenos de formas y planos, espacios cerrados representados por superficies cubiertas de pintura para significar un campo sin límites donde no hay categorías en las diferentes partes del lienzo.

¹²¹FRATICOLA, Paola L. Op Art y Arte Cinético. Recopilación del libro "Movimientos en el Arte desde 1945"

por Edward Lucie-Smith. Fuente electrónica [en línea]
http://www.imageandart.com/tutoriales/historia_arte/cinetico.html

Algunos de los artistas, especialmente Pollock experimenta con el Action Painting, pintura de acción es una técnica que pretende mediante el color en una superficie texturizada, expresar sensaciones, sentimientos, dándole a la pintura un carácter gestual, surgió en a mitad del siglo XX, se conoce como corriente pictórica abstracta por la naturaleza grafica de algunos artistas de la escuela estadounidense del expresionismo abstracto. La técnica Action Painting consiste en salpicar con pintura un lienzo de tal forma que se convierta en un espacio de acción.

No se puede confundir esta técnica Action Painting como sinónimo del Expresionismo Abstracto cual pretendía mostrar un gesto de liberación del espíritu, no todos los artista pertenecientes a esta corriente usaron el Action Painting.

Jackson Pollock logró, en sus pinturas, reconciliar el dibujo como generador de imágenes junto a la pintura como expresión del carácter gestual por medio del color, especialmente por el uso de la técnica de goteo de la pintura, un nuevo género de lo pictórico. La principal característica de la pintura de Pollock era la gran energía, casi violencia física, para pintar con libertad sobre un lienzo (que debía ser grande y que colocó sobre el piso para poder tener una amplia perspectiva), también utilizó un mayor movimiento de vaivén en su técnica, dándole al cuadro la posibilidad de generar más efectos accidentales que el artista exploraba para liberar el procedimiento y la técnica al pintar.

Figura 121. Jackson Pollock: *Number 7*,1951.



Obra que refleja el estilo famoso de Pollock, el Action Painting.

Figura 122. Jackson Pollock: *Number 1*, 1948



Figura 123. Jackson Pollock: *Mujer Luna*, 1942.



Colección Peggy Guggenheim. Venecia

De Kooning, trabajó sus obras en blanco y negro, se plantea la intersección entre realidades encontradas, en su obra deja que el fondo invada la figura y que la figura invada el fondo, la absorción por parte de la pintura de funciones propias del dibujo fue una característica de su obra. Aquí una de sus piezas.

Figura 124. Willem de Kooning: *Woman V*, 1952 – 1953



Still, fue el primero que logró tener un estilo propio apartado de los europeos, sus pinturas tenían como características básicas planos descascarillados colocados asimétricamente que se entrelazan con fondos donde no destaca ninguno en particular, superficies recubiertas como escamas de pinturas, con predominio de los colores tierra, azules y grises. (Ver Figura 110)

Figura 125. Clyfford Still: 1957-D No. 1, 1957



Newman, deseaba independizarse del arte europeo, deja de pintar durante algunos años intentando entender la evolución del arte desde su punto de vista y cuando vuelve a hacerlo en 1944 tiene la idea de la acción dentro del caos, se acoge a procedimientos espontáneos creando imágenes llenas de fuerza, pinturas extremas carentes de formas, expresivas y personales en color.

Figura 126. Barnett Newman: *Onement 1*, 1948



Rothko, sus pinturas llevaban a una sensación de misterio, pintaba cuadros muy grandes para mirar de cerca teniendo una interacción muy íntima con el espectador, sus colores mostraron una tendencia a volverse mas profundas y oscuras.

Figura 127. Mark Rothko: Sin Título (Azul, verde y marrón), 1952



4.1.7.17. Arte Cinético.

“Movimiento estético con bases en la abstracción, que comienza a desarrollarse después de la I Guerra Mundial, pero que adquiere más fuerza a partir de los años cincuenta, cuándo se investiga con mayor precisión el factor cinético de la visión en la creación plástica, para lo cual se eligieron tres caminos distintos.”¹²²

El arte cinético tiene que ver con arte en movimiento; el artista cinético se preocupa no por representar el movimiento en sus obras, sino porque el movimiento sea parte integral de su obra, que esta produzca la impresión o la ilusión de movimiento. La escultura más que la pintura se presta para este tipo de arte, aunque algunos artistas experimentaron con pinturas.

En 1920 Marcel Duchamp demostró que si se gira rápidamente un cuadro pintado de círculos concéntricos estos adquirirán la apariencia de un objeto sólido, un objeto que se mueve puede producir la ilusión óptica tan radical en el espectador que parecerá algo diferente a lo que realmente es, algunos artistas experimentaron con esto y buscaban obtener el mismo efecto cuando es el espectador el que se mueve delante de la obra. Otra forma de crear la ilusión del movimiento es con la luz, ubicada en diferentes ángulos, puede ser frente o detrás de la obra.

“Entre las características del arte cinético se destacan: el rechazo a cualquier referente narrativo, literario o anecdótico; la desvinculación de la obra de arte con respecto a su creador, la abolición del soporte tradicional del cuadro, la incorporación de materiales inéditos para la creación artística (plásticos, circuitos eléctricos, fléxit, etc.) y la intención de insertarse en la vida pública de la ciudad, formando parte del urbanismo.”¹²³

122 ANÓNIMO. Arte Cinético. Fuente electrónica. [en línea] <http://www.portaldearte.cl/terminos/artecine.htm>

123Ibíd. [en línea] <http://www.portaldearte.cl/terminos/artecine.htm>

Figura 128. a. Jesús Soto: Penetrable, 1962



Obra plástica del artista Jesús Soto. Durante los años sesenta se desarrolla otro proceso crucial para su obra con una de sus invenciones conceptual y formalmente más coherentes y puras, el "Penetrable".

4.1.7.18. Pop Art. El término Pop Art lo usó por primera vez el británico Lawrence Alloway, para referirse al arte popular que se dio como consecuencia de la publicidad en masa y que tenía como objetivo los intereses del pueblo, es un arte ciudadano originado en las grandes ciudades como Londres y Nueva York.

El Pop Art, comenzó en Estados Unidos como un rechazo al expresionismo abstracto, al que consideraban excesivamente intelectual y apartado de la realidad social. Era la expresión influenciada por los impulsos destructivos, satíricos y anárquicos del dadaísmo; el Pop Art usa imágenes conocidas con un sentido diferente para obtener una nueva estética o para conseguir una visión crítica de la sociedad de consumo. No es un movimiento artístico en sí, la justificación del artista pop no es producir obras de arte sino dar sentido del entorno, descubrir cuál es la lógica que lo rodea, la forma y la dirección que tiene, esa es la tarea más importante del artista pop.

Los artistas pop pintaban en un lenguaje figurativo temas de la sociedad de consumo, elementos fácilmente reconocidos por el público, lo que hizo de este arte muy cercano a las personas en general; para sus pinturas los artistas pintaban elementos como latas de comida, botellas de refrescos, paquetes de cigarrillos, imágenes de las revistas, periódicos, de anuncios que sobresalían en los comercios, de tipografías chillonas.

Uno de los principales artistas de este arte fue Andy Warhol, en alguna oportunidad dijo, "la razón por la que pinto de este modo es porque quiero ser una

máquina... Sería estupendo que todo el mundo fuera igual”, Warhol trabajaba a partir de fotografías de un tema legendario como Marilyn Monroe, Michael Jackson, latas de sopa Campbell's . Planteaba que los objetos han dejado de ser únicos, la mayor parte de las cosas que usamos han sido elaboradas idénticas a millares y se les da valor por el uso que representan para las personas. Roy Lichtenstein, otro artista pop, se inspiraba en los dibujos animados y en la televisión para ilustrar sus comics. Aquí algunas de las obras mas representativas.

Figura 129. Andy Warhol: *Campbell's Soup*, 1968.



Emblemática obra de Andy Warhol, consiste en treinta y dos lienzos, cada uno de 50,8 cm de alto por 40,6 cm de ancho (20 x 16 pulgadas) y con una pintura de una lata de sopa Campbell, cada una de las variedades de sopa enlatada que la compañía ofrecía en aquella época. Las pinturas individuales fueron realizadas con un proceso semimecanizado de serigrafía. El apoyo de Campbell's Soup Cans en temas de cultura popular ayudó al arte pop a instalarse como un movimiento artístico de trascendencia.

Figura 130. Andy Warhol: *Marilyn Monroe (Marilyn)*, 1967



Figura 131. Andy Warhol: *Querelle*, 1982



Figura 132. Roy Lichtenstein: *Drowning Girl*, 1963



Todo lo concerniente al arte pop es efímero y provisional.

4.1.7.19. Op Art. El arte Óptico, es un movimiento del arte plástica que apareció a finales de los 1950, cuyo objetivo es buscar el movimiento en la superficie de un cuadro por medio del uso de colores, luces y sombras; se diferencia del Arte Cinético por la total ausencia de movimiento real.

Algunos de sus más destacados representantes son Josef Albers y Victor Vasarely, la británica Bridget Riley, los estadounidenses Ellsworth Kelly y Kenneth Noland, el español Eusebio Sempere y el colombiano Omar Rayo quienes impactaron con sus obras en el ámbito de la publicidad, la gráfica y la moda explorando las distintas formas de confundir el ojo, buscaban ilusiones ópticas.

Los Artistas ópticos lograban en sus obras efectos de movimiento, mediante la repetición de formas simples y su habilidad para usar los colores, las luces y las sombras, dando dinamismo a superficies planas las que ante el ojo humano se convierten en espacios tridimensionales llenos de vibración, movimiento y oscilación.

La belleza y meticulosidad de las formas del Op Art tuvieron una rápida e incondicional acogida por parte de la crítica y del público, se convirtió en punto de inspiración de diseñadores de moda, publicistas y artistas gráficos. El Op Art es uno de los movimientos artísticos que más se relacionan con la investigación científica, al estudiar el color, la influencia de la luz y el movimiento en los cambios cromáticos y su percepción en la retina humana.

Aquí algunas de sus obras:

Figura 133. Josef Albers: *Homage to the Square*, 1965

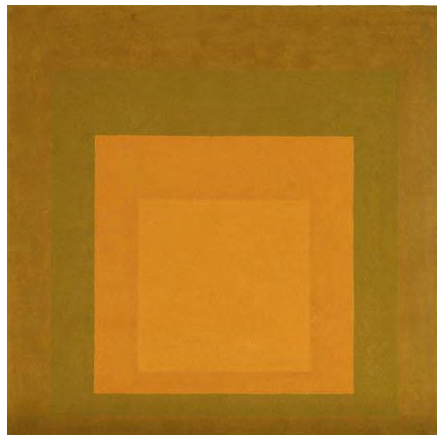


Figura 134. Omar Rayo: *Coleópsama Artis X*, 1992



Un ejemplo del Op Art en el diseño gráfico, fue en México 68, con la identidad grafica para las olimpiadas.

Figura 135.a. Lance Wyman: Logo XIX Olimpiada, 1966

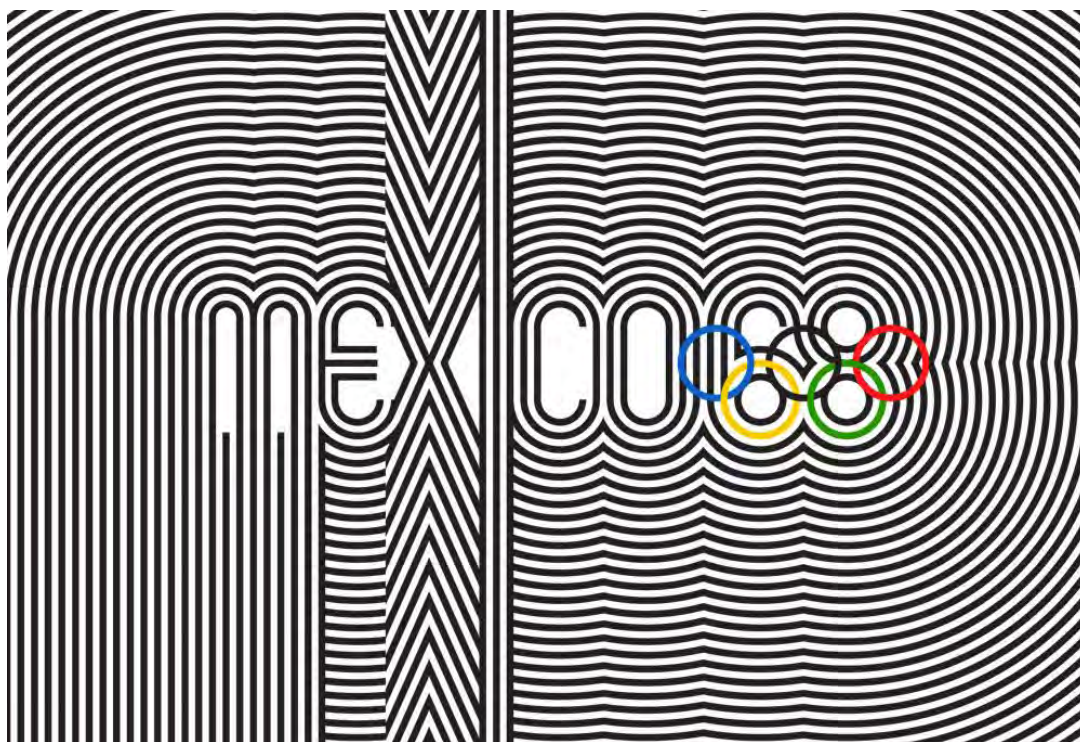


Figura 136.b. Lance Wyman



Fuente: Eduardo Terrazas y
Manuel Villazon: Simbolos XIX
Olimpiada, 1967

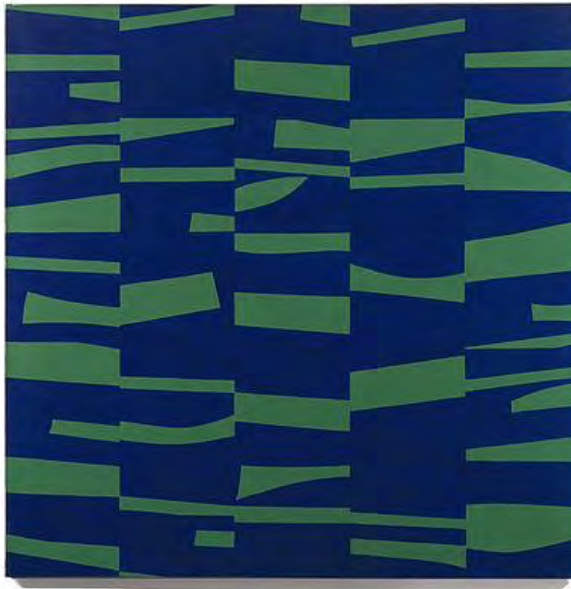
4.1.7.20. Minimalismo. El arte minimalista es un movimiento artístico que eliminó la ilusión y la representación pictórica de los expresionistas buscaba una simple y unificada expresión geométrica las pinturas tratan de relaciones ordenadas donde el artista no muestra emociones, la obra se debe percibir como una forma simple que es posible percibir como un todo, lo más importante es la luz, el color, la escala, la forma el entorno pasa a ser el fondo pictórico.

Este movimiento surge a mediados de los años sesenta. Sus principales características son: máxima inmediatez subrayando la importancia del todo sobre las partes, superficies inmaculadas, colores puros, formas simples y geométricas realizadas con precisión mecánica, y la utilización de materiales industriales de la manera más neutral posible de modo que no se alteren sus calidades visuales.

Para algunos autores las más tempranas fuentes del minimalismo se encuentran en las obras suprematistas de Kasimir Malevich y en algunos trabajos de Vladimir Tatlin y Piet Mondrian; y también en los "ready-mades" de Marcel Duchamp en cuanto a su minimización de la maestría artística. Entre los más destacados artistas minimalistas figuran: Ellsworth Kelly, Frank Stella, Donald Judd, Jules

Olitski, Kenneth Nolan, Jack Youngerman, Dan Flavin, Carl André, Robert Morris, Tony Smith, Larry Bell, John McCracken, Sol Lewitt, Larry Poons, Ald Held y Morris Louis.

Figura 137. Ellsworth Kelly: *The Meschers*, 1951



4.1.7.21. La imagen conceptual. Es un movimiento que apareció en los Estados Unidos, se conoce también como Arte Conceptual o Idea Art, cuestionó abiertamente la validez de lo formalista, surgió de la corriente más reflexiva del Arte Minimalista, aquella donde lo más importante son los conceptos por encima de los procesos de ejecución de la obra.

Sus bases fueron el análisis, la teoría y el lenguaje, como resultado apareció un arte que existía sin importar la forma que adoptara, su existencia era en la mente del artista.

Meegs amplía esta idea en un marco histórico:

Las imágenes no solo transmitían la información narrativa sino también ideas y conceptos. El contenido mental se unió al contenido percibido como un motivo. El ilustrador que interpretaba un texto del escritor cedía al poeta gráfico el hacer una presentación... En la cultura de expansión del siglo XX, el artista gráfico pudo disponer de la historia completa de las artes visuales como una biblioteca de formas e imágenes latentes. En particular se inspiró de los avances de los movimientos artísticos del siglo XX... Los artistas gráficos tuvieron mayor oportunidad de expresarse a sí mismos, de crear imágenes más personales y de ser los precursores de estilos y técnicas, de manera que las fronteras tradicionales entre las bellas artes y la comunicación visual pública se difuminaron.¹²⁴

En los referentes artísticos Marcel Duchamp fue su principal exponente, redujo la acción creadora a un nivel muy rudimentario, al azar de denominar cualquier objeto arte; cosa que implicó que el arte puede existir fuera de su entorno convencional, ya sea hecho a mano, como una la pintura o una escultura, y por encima de las consideraciones del buen gusto. Se argumentaba que el arte era las intenciones del artista, no lo que pudiera hacer con las manos o lo que pensara sobre la belleza, respaldó la idea que se puede hacer arte de cualquier cosa.

Entre las representaciones más sobresalientes del diseño gráfico de este movimiento encontramos el cartel polaco, con sus precursores, Armando Testa, Tadeusz Trepkowski, Henryk Tomaszewski, Jerzy Flisak y Roman Cieslewicz, y las imágenes conceptuales en estados unidos, representadas por Reynolds Ruffins, el emblemático Milton Glaser, Seymour Chwast y Barry Zaid.

Existió un término para designar a los diseñadores que impulsaron este movimiento, el Push Pin. Su método “no sólo constituye un conjunto de convenciones visuales o una unidad de técnicas o imágenes visuales, sino más bien una actitud acerca de las comunicaciones visuales, una accesibilidad al tratar formas y técnicas nuevas, así como la reinterpretación de obras de periódicos anteriores y una habilidad para integrar la palabra y la imagen en un todo conceptual y decorativo.”¹²⁵

¹²⁴MEGGS. Op. cit., p. 390

¹²⁵ MEGGS. Op. cit., p. 401

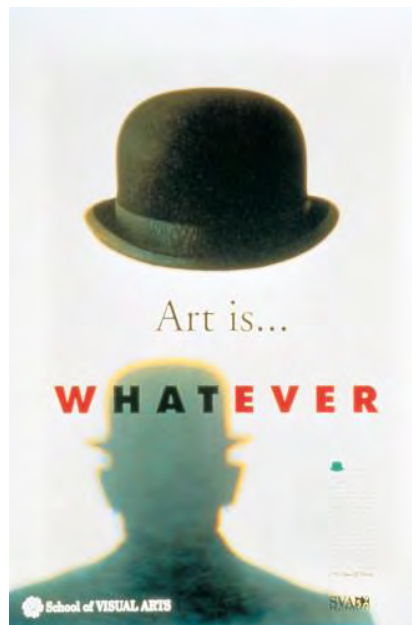
Aquí algunas de las obras más representativas:

Figura 138. Milton Glaser: *Bob Dylan Poster*, 1967



Trascendiendo el tema y la función, esta imagen se convirtió en una cristalización simbólica de su tiempo.

Figura 139. Milton Glaser: *Art is Whatever* Poster, 1996



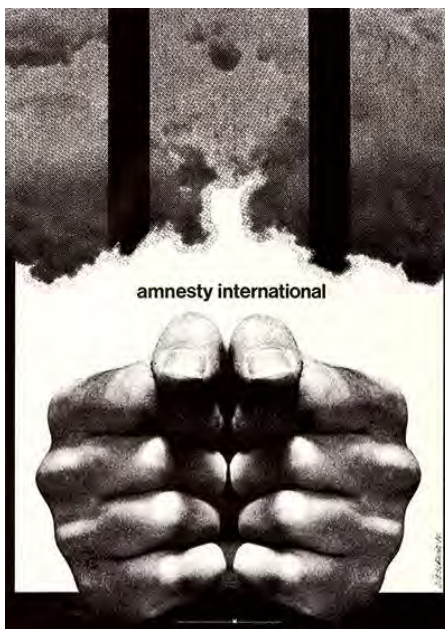
Los significados visuales y verbales se exploran manifestando un sombrero como fotografía, una sombra, una palabra, un pictograma y una definición escrita.

Figura 140. Armando Testa: *Pirelli*, 1954



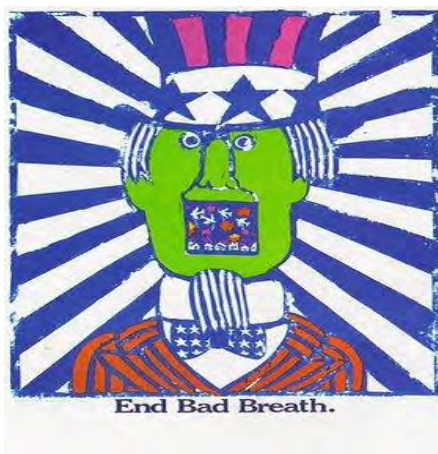
La fuerza de un elefante se aplica sobre la llanta por la técnica surrealista de la combinación de imágenes.

Figura 141. Roman Cieslewicz: Afiche, 1977



Una declaración monumental acerca de las víctimas anónimas de la persecución política emerge de la imagen masiva como un tótem.

Figura 142. Seymour Chwast: Afiche, 1968 – 1969



4.1.7.22. El cartel psicodélico. La manía del cartel de los años sesenta fue la respuesta visual a un naciente espíritu de demanda y protesta social sucedido en Estados Unidos en esta época. El tinte político de estas obras de contracorriente y su caracterización con la subcultura *hippie*, permitió la popularidad de la gráfica, se apreciaban como piezas dignas de ser colgadas dentro de residencias, y declaraban el punto de vista de quien lo poseyera.

En contraste con los carteles polacos de la posguerra, los cuales fueron patrocinados por agencias gubernamentales como una forma de cultura nacional, el furor por los carteles en Estado Unidos durante los años de 1960 fue un movimiento popular fomentado por un clima de activismo social. El movimiento de los derechos civiles, la vasta protesta pública contra la guerra de Vietnam, las primeras agitaciones del movimiento de la liberación de la mujer y la búsqueda de estilos de vida alternativos figuraban en las revueltas sociales de la década.¹²⁶

Se le llamó cartel psicodélico debido a que eran relacionados con el desorden social, el rock y las drogas psicodélicas. Tuvo su primer impulso en San Francisco, California, en un ambiente de revolución social. El movimiento gráfico que expresó este clima cultural se inspiró en el Art Nouveau, el Op Art y el Pop Art.

Este tipo de cartel se caracteriza por su experiencia grafica similar a los conciertos de rock de la época, por la pulsante proyección del color, por sus formas turbulentas, letras retorcidas, curvadas e ilegibles, impresos en colores complementarios, sinuosas y fluidas curvas de sus imágenes, un efecto de ilusión óptica de movimiento y vibración aparente en la percepción visual de las personas y el uso de un profundo contraste. Entre sus representantes se encuentran Wes Wilson, Víctor Moscoso, Kelly/Mouse Studios y Peter Max.

¹²⁶ MEGGS. Op. cit., p. 403

4.1.8. Posmodernismo y Contracultura. Alrededor de la década de 1960 el mundo se vio sumergido en un mar de agitación cultural generado por movimientos contraculturales que permitirían, años más adelante, un cambio de pensamiento radical sobre los sucesos sociales, económicos y políticos que se generaron en la modernidad. Surgieron las últimas revoluciones románticas, llenas de exigencias por un mundo mejor para todos, donde predominarían niveles de igualdad, respeto, arte y libertad. Revoluciones que fracasarían ante la llegada de desarrollo posmoderno.

El primer impulso de la contracultura en la década de 1960 y 1970 sucedería en Estados Unidos con la generación del beatnik y se desarrollará más adelante con el hipismo, los movimientos feministas, el poder negro, el rock y el comic. Los movimientos contraculturales nacen con los jóvenes, y gracias a este factor la época del posmodernismo se identificara plenamente con las expresiones de la juventud.

Se propuso pues cambio en la mentalidad de la época y se exigió un mejor ambiente para poder vivir en tranquilidad, la juventud necesita explorar un mundo diferente al que había dejado la segunda guerra mundial y lo que continuaba con la guerra de Vietnam, se generó la necesidad de crear un mundo diferente. Es por esto que se asumió una postura anti-social a todo lo establecido, aquellos que necesitaban romper el molde comenzaron a hacerlo y fue en el arte y en la expresión comunitaria en donde encontraron un refugio.

Fue así como esta revolución anarquista se desarrolló con la literatura, el arte, el diseño, la música, la sexualidad y los derechos civiles. Planteaba que tenían “algo importante para decir”, algo que llevara a las masas a un cambio social, querían generar un cambio cultural. En el texto “Contracultura para principiantes”, Juan Carlos Kreimer y Frank Vega exponen:

La generación beat (Jack Kerouac, Allen Ginsberg y William Burroughs), el rock-and-roll y numerosos movimientos de derechos civiles reflejan a jóvenes que quieren escapar de las trampas materialistas de la sociedad de consumo; su vorágine existencial, sus sueños de un mundo mejor, y la hipocresía del Sistema contagian a jóvenes en otros países. Hippies, yippies, pacifista, feminismo, ecologismo, los reclamos de a comunidad negra, los pioneros del “orgullo gay”, los artífices del pop art, Beatles, Rolling Stones, y más adelante punks, la Nouvelle Vague, el Mayo francés, los cómix y un sinnúmero de expresiones indómitas,

individualistas y de resistencia social, se entrelazan en uno de los movimientos más intensos (y menos estudiados) del siglo XX).¹²⁷

Se hace muy importante entender como estas revueltas sociales dieron pie a un cambio de era, con ellas culmina el ideal moderno y se levanta un pensamiento posmoderno.

Con la llegada del posmodernismo se declaró el fracaso de los propósitos humanistas gestados por la modernidad, dio paso a un tipo de pensamiento individualista y superficial, que no solo se contraponen a las ideas modernas, sino que también ridiculizaría y aprovecharía las tendencias establecidas por el pensamiento de revolución instaurándolo como una moda, aprovechándolo y acogiéndolo en la industria bajo el modelo económico posmoderno; desposeyendo así, las expresiones culturales de su valor original.

4.1.9. El Posmodernismo. El Posmodernismo fue una palabra empleada para significar el nuevo nacimiento de una época en la que se cuestionaron los principios modernistas y su resultado. Las normas de la sociedad occidental fueron cuestionadas lo mismo que la autoridad de las instituciones tradicionales.

En el texto de aproximación al fenómeno posmoderno se amplía esta idea:

La cultura posmoderna, que se corresponde con las sociedades posindustriales, como contrapuesta a la modernidad, sería la cultura del desencanto, del fin de las utopías, de la ausencia de los grandes proyectos que descansaban en la idea del progreso moderno. El mencionado desencanto se produce porque se considera que los ideales de la modernidad no se cumplieron, menos aun si se entiende que dichos ideales eran universalistas, es decir, debían ser válidos para toda la humanidad.¹²⁸

127 KREIMER, Juan Carlos y VEGA, Frank. Contracultura para principiantes. Buenos Aires, 2006, p. 94

128 MONTECINOS, Armando. Aproximación al fenómeno posmoderno. Fuente electrónica. [en línea]
<http://hernanmontecinos.com/2008/12/15/aproximacion-al-fenomeno-posmoderno-2/>

Es así como en la década de 1970 la forma de pensar la realidad cambió, como también las tendencias de la sociedad, cada persona se enfocó hacia sí mismo, generando un individualismo que deja de lado esas utopías colectivas tal como lo presenciamos hoy en día. La autora Revueltas explica este fenómeno desde la economía en su estudio:

La nueva realidad se presenta como un sistema de alcance planetario (global y totalmente interdependiente) que conlleva una nueva división del trabajo, que mantiene e incluso agrava las desigualdades, y en la que se produce una relación jerarquizada de explotación y dominio entre países centrales (hegemónicos), sede de los poderes políticos transnacionales, y los países periféricos (subordinados), también llamados subdesarrollados o del tercer mundo. Los primeros toman las decisiones fundamentales a través de estrategias que se ejercen sobre los segundos, a corto, mediano y largo plazo; estos últimos, constreñidos por la crisis, la deuda y la forzosa dependencia económica, deben tomar a éstas en cuenta para formular y ejecutar sus planes de gobierno.¹²⁹

En la sociedad contemporánea, presenciamos redefinición de un nuevo espacio social como consecuencia del conjunto de múltiples transformaciones originadas en el orden social, político y económico, influenciado por la época de transición que sucedió con las revoluciones contraculturales de los años sesenta y setenta del siglo, el fin de la guerra fría y los recientes avances de las redes telemáticas. En el texto “La posmodernidad y su reflejo en las artes plásticas”, se menciona:

Este nuevo espacio social emergente viene definido, entre otros aspectos, por la aparición de nuevos agentes sociales y culturales (feminismo, ecologismo, presencia de minorías, etc.), por el declive social y geopolítico de las grandes ideologías utópicas, por la hegemonía del sistema capitalista como motor de la globalización económica, y por el retorno de los nacionalismos y la universalización de la información. De este modo comprobamos cómo el propio dinamismo de la nueva sociedad que se origina es el que va transformando y desplazando el clásico orden social y económico, donde las tradiciones vinculantes del pasado pierden su fuerza en la

129 REVUELTAS.Op. cit., [en línea]
http://biblioteca.itam.mx/estudios/estudio/letras23/notas/sec_5.html

determinación de roles sociales y de la conducta e identidad individual. La incertidumbre se instala en la nueva sociedad, y se convierte en una especie de vivencia básica y cotidiana. El resultado es una imagen fragmentada en una sociedad desestructurada.¹³⁰

En esta realidad posmoderna la humanidad enfrenta un fenómeno tecnológico que cambia el mundo, el internet, el cual nos conduce a la globalización, así pues estos factores ejercen un cambio que Revueltas amplía en su texto:

Hemos dicho que el nuevo orden se define por su mundialización e interacción, donde todo depende de todo. El acelerado desarrollo técnico que lo caracteriza genera cambios profundos: el automóvil deja de ser eje de las actividades productivas; los sectores tradicionales pasan a un segundo término, ocupando su lugar la informática, la electrónica, la robótica, las telecomunicaciones, los materiales nuevos, la biotecnología; se crean nuevas industrias que giran alrededor del empleo del tiempo dedicado al ocio (en particular el turismo); la cultura por su parte también se vuelve una industria y, como tal, se ve sometida a los imperativos de la mercadotecnia. Dentro de este contexto desempeñan un papel dominante las empresas multinacionales, así como la transnacionalización de los capitales a través del sistema financiero.

El autor continua exponiendo:

Se trata de un nuevo orden mundial cuyos centros de decisión se rodean de opacidad y secreto, de la “planetarización”, mundo de la mercancía que se impone aplastando y/o recuperando todo lo que se le resiste a través de un esquema organizativo de carácter general, que tiende a la homogeneización, a la fragmentación y a la jerarquización.

Y por ultimo analiza:

Lo social es aplastado y se ve sometido a un orden (control) interno que ejerce el Estado y en el que puede existir un cierto margen de tolerancia respecto al comportamiento individual, a condición de que las relaciones de fuerza esenciales no se alteren. De igual manera, la participación es tolerada e incluso estimulada, pero solamente si no rebasa ciertos límites sobre los

¹³⁰SOSA, Roxana. La posmodernidad y su reflejo en las artes plásticas. Madrid, 2008. Fuente electrónica [en línea] http://www.artesindividuosociedad.es/articles/N21/Roxana_Sosa.pdf

cuales no se cede. La vigilancia de la sociedad es justificada por la necesidad de seguridad interna y externa; por lo demás, un sistema de información computarizada eficaz y sin fallas garantiza el control social.¹³¹

Se puede decir entonces que la posmodernidad no es lo contrario a modernidad, sino un resultado de su fracaso. "Según Lyotard, la posmodernidad no sería un proyecto o un ideal más, sino, por el contrario, lo que resta de la crisis de los "grandes relatos", lo que queda de la clausura de las ideologías."¹³²

4.1.9.1. Pensamiento Posmoderno

Para algunos autores, en la cultura posmoderna se acentúa un individualismo extremo, hasta el nivel del egoísmo más atroz, en un "proceso de personalización" que abarca todos los aspectos de la vida social y que significa, según el francés Gilles Lipovetzky, por un lado, la fractura de la socialización disciplinaria y, por el otro, la elaboración de una sociedad flexible basada en la información y en la estimulación de necesidades.¹³³

Para comprender el pensamiento moderno se consultara una vez más lo que menciona la autora Revueltas:

Por "sociedad flexible" se entiende claramente una sociedad anémica, donde han caducado los viejos y tradicionales valores. Se disuelven los valores absolutos. Ya no estamos en presencia de una moral absoluta, sino relativista, que parte del sentimiento, lo moral pasa a ser lo que cada uno siente de tal manera. Por otra parte, en la "estimulación de necesidades", se observa otra de las características del hombre posmoderno; la de satisfacer sus propios deseos, que se hacen pasar por necesidades.

131 REVUELTAS.Op. cit., [en línea]

http://biblioteca.itam.mx/estudios/estudio/letras23/notas/sec_5.html

132 MONTECINOS, Armando. Op. cit., [en línea]

<http://hernanmontecinos.com/2008/12/15/aproximacion-al-fenomeno-posmoderno-2/>

133 MONTECINOS, Armando. Op. cit. [en línea]

<http://hernanmontecinos.com/2008/12/15/aproximacion-al-fenomeno-posmoderno-2/>

Así pues el pensamiento posmoderno se establece en la sociedad de consumo, se presenta el individualismo hedonista y narcisista en el general de las personas. Aquello considerado trascendental sufre de rechazo, ya no sólo en sentido religioso, sino también se sufre un rechazo hacia la vida consagrada a un ideal. Revueltas expone:

Una total falta de interés y compromiso para con el terreno de las ideas, propias del hombre posmoderno. En palabras de Cerdá: "al hombre posmoderno no le interesa el proyecto histórico y globalizante de la modernidad; sigue actuando, negociando, previendo, pero el proceso en su conjunto parece ahora desprovisto de toda finalidad. Es indiferente con el pasado y sin proyectos para el futuro, vive un tipo de existencialismo hedonista, cuyo ambiente para dicho estilo de vida parece ser presentado por la democracia política y el liberalismo económico."¹³⁴

Así mismo explica:

El hombre hoy es superficial, más que nunca antes, la frivolidad ha dejado de ser mal vista, y hoy es considerada un atributo, un "valor" en las sociedades posmodernas. El "ser" ya no cuenta, hoy el valor es "parecer", lo que en las corrientes psicológicas actuales se conoce como la "cultura del simulacro". ... "La cultura joven ha impuesto sus criterios de rechazo a las rigideces del orden moral, las profundidades del espíritu y las exigencias del pensamiento. Lo importante es divertirse, relajarse, escaparle al estudio y gozar del ocio. Es el "crepúsculo del deber", manifiesta Lipovetzky."¹³⁵

Es así como los intereses del ser humano cambiaron radicalmente, tal vez fue una forma incontenible de expresar su descontento por lo que pasó con la sociedad occidental en el período entre guerras, y las verdades que surgieron después que terminaron. Tal vez la humanidad perdió la fe por aquellos sueños que procuraban una vida tranquila y en paz. También la incidencia de las grandes industrias sobre las personas y la sociedad de consumo que se creó a partir del capitalismo surgido después de la revolución industrial, hicieron que la mirada de las personas se fijara en otro tipo de inconvenientes, el hombre dejó de preocuparse por la existencialidad y se dedicó sencillamente a existir, a ser aquello que le presentan como bueno, a conseguir aquellas cosas que necesita para "ser feliz" y dejó de lado las preocupaciones generadas por el trauma sufrido en los primeros

134 MONTECINOS, Armando. Op. cit. [en línea] <http://hernanmontecinos.com/2008/12/15/aproximacion-al-fenomeno-posmoderno-2/>

135 MONTECINOS, Armando. Op. cit. Citando a LIPOVETZKY[en línea] <http://hernanmontecinos.com/2008/12/15/aproximacion-al-fenomeno-posmoderno-2/>

cincuenta años del siglo XX. Debemos notar como aquello que sucede con la sociedad que tiene el poder, siempre incidirá en las sociedades dependientes de ella, es así como la superficialidad que se generó en los primeros años de la posmodernidad logró influenciar las tendencias mundiales.

Autores como Sosa amplían esta idea:

Esta época se presenta como la de la industria cultural y del ocio (no en vano no dejan de construirse mega-parques comerciales a las afueras de las ciudades donde pasar el fin de semana), o la también calificada sociedad del espectáculo. El saber se ha convertido en la principal fuerza de producción. Así, quienes antes pujaban por dominar materias primas ahora luchan por dominar la información y, de este modo, el acceso a la fuente del poder está en el dominio de los medios de comunicación o redes telemáticas. Las redes telemáticas son, ante todo, medios de interacción humana y no simplemente medios de comunicación o de información.¹³⁶

También explica:

Paralelamente y, como consecuencia de la implantación masiva de las tecnologías de la información, se crea un nuevo espacio social que permite hablar de un cambio de la vida social en todos sus aspectos, tanto en la economía, la comunicación, la memoria y la identidad personal. Este espacio social reviste un interés en cuanto a que el individuo se ha de adaptar a unos escenarios que serán relevantes para la constitución de su identidad.¹³⁷

Por ultimo concluye:

Una novedad que aporta este espacio social es su “globalidad”, concepto difundido en los medios de comunicación, y cuyo antecedente se sitúa en la metáfora de “aldea global”, que se refiere al fin de lo nacional o local en detrimento de lo transnacional, cuyo motor por excelencia es el capitalismo a escala planetaria. Este capitalismo, o poscapitalismo multinacional, se caracteriza por el hecho de que tanto la producción, el intercambio, el

136 SOSA. Op. cit., [en línea]
http://www.arteinindividuoy sociedad.es/articles/N21/Roxana_Sosa.pdf
137 SOSA. Op. cit., [en línea]
http://www.arteinindividuoy sociedad.es/articles/N21/Roxana_Sosa.pdf

comercio y el consumo de formas simbólicas son expresión y objetivo fundamental de la actividad económica.¹³⁸

Podríamos considerar todas estas apreciaciones como un plano general del posmodernismo y su “filosofía”.

Por ultimo y para entender desde otra mirada aquello que se considera pensamiento posmoderno, se alude al texto “*Aproximación al fenómeno posmoderno*” que menciona:

La sociedad posmoderna es aquella en que reina la indiferencia de masa, donde predomina el sentimiento de reiteración y estancamiento, en que la autonomía privada no se discute, donde lo nuevo se acoge como lo antiguo, donde se banaliza la innovación, en la que el futuro no se asimila ya a un progreso ineluctable. La sociedad moderna era conquistadora, creía en el futuro, en la ciencia y en la técnica, se instituyó como ruptura con las jerarquías de sangre y la soberanía sagrada, con las tradiciones y los particularismos en nombre de lo universal, de la razón, de la revolución. Esa época se está disipando a ojos vistas; en parte, es contra esos principios futuristas que se establecen nuestras sociedades, por este hecho posmodernas, ávidas de identidad, de diferencia, de conservación, de tranquilidad, de realización inmediata; se disuelven la confianza y la fe en el futuro, ya nadie cree en el porvenir radiante de la revolución y el progreso, la gente quiere vivir enseguida, aquí y ahora, conservarse joven y no ya forjar el hombre nuevo.¹³⁹

4.1.10. Arte Posmoderno. Se ve así un panorama poscapitalista en donde la vida social cambia en todos sus aspectos, en especial en la identidad personal. “La noción misma de identidad ha cambiado, haciendo que vivamos en una pluralidad de identidades donde las tradiciones vinculantes del pasado han perdido su fuerza en la determinación de roles sociales y de la conducta individual.”¹⁴⁰

Todo esto se refleja en la cultura y en la plástica actual. Los artistas de este periodo procurarán retratar el individuo y su esencia. Se genera la utilización de

138 SOSA. Op. cit., [en línea] http://www.arteinindividuoy sociedad.es/articles/N21/Roxana_Sosa.pdf

139 MONTECINOS, Armando. Op. cit. [en línea] <http://hernanmontecinos.com/2008/12/15/aproximacion-al-fenomeno-posmoderno-2/>

140 SOSA, Roxana. La posmodernidad y su reflejo en las artes plásticas. Madrid, 2008. Fuente electrónica [en línea] http://www.arteinindividuoy sociedad.es/articles/N21/Roxana_Sosa.pdf

múltiples códigos expresivos, el uso de diferentes materiales y técnicas; se produce un abandono hacia los medios tradicionales de representación.

A partir de la posmodernidad, los artistas emergentes se desembarazaron de lo que consideraban una pesada carga de responsabilidad: la posibilidad de que el arte sea promotor de la transformación social e histórica. Ejercieron entonces el arte por el arte, abandonando el sueño de las vanguardias artísticas del siglo XX.

Lyotard ilustra la filosofía de posmodernismo aplicada a la obra artística:

Lo posmoderno sería aquello que alega lo impresentable en lo moderno y en la presentación misma; aquello que se niega a la consolación de las formas bellas, al consenso de un gusto que permitiría experimentar en común la nostalgia de lo imposible; aquello que indaga por presentaciones nuevas, no para gozar de ellas sino para hacer sentir mejor que hay algo que es impresentable. Un artista, un escritor posmoderno, están en la situación de un filósofo: el texto que escriben, la obra que llevan a cabo, en principio, no están gobernados por reglas ya establecidas, y no pueden ser juzgados por medio de un juicio determinante, por la aplicación a este texto, a esta obra, de categorías conocidas. Estas reglas y estas categorías son lo que la obra o el texto investigan. El artista y el escritor trabajan sin reglas y para establecer las reglas de aquello que *habrá sido hecho*. De ahí la obra y el texto tengan las propiedades del acontecimiento; de ahí también que lleguen demasiado tarde para su autor, o, lo que viene a ser lo mismo, que su respuesta en obra comience siempre demasiado pronto. *Posmoderno* será comprender según la paradoja del futuro (post) anterior (modo).¹⁴¹

La posmodernidad trajo consigo una paradoja, no hay reglas, pero la regla en si se formula al proyectar la obra o pieza artística. Se podría plantear en términos de un arte “a significativo” en oposición del arte “significativo” de la modernidad, aunque esto resulta insuficiente dado que cada pieza de arte representa o significa algo, sería mejor pensar en el arte posmoderno como un arte donde la intencionalidad del autor delimita la representatividad de la obra. Un arte dado a la individualidad.

141LYOTARD, Jean-François. La Posmodernidad (Explicada a los niños). Barcelona, 1996, p. 25 - 26

4.1.11. Diseño Posmoderno. En el caso del diseño, se consideraba posmodernista al trabajo de arquitectos y diseñadores que desafiaron el estilo internacional propio de la Bauhaus. El diseño posmoderno desafió directamente al diseño moderno del cual hacemos mención capítulos atrás, el diseño de la nueva tipografía, el diseño de identidad corporativa e incluso la innovadora escuela de Nueva York.

Las características intuitivas y “juguetonas” del estilo de la época del posmodernismo reflejan el antes planteado individualismo del arte, existe un involucramiento personal en las piezas de esta era. Meggs indica: “Los diseñadores posmodernistas colocan una forma en el espacio porque se “siente” bien, más que porque cumpla con una necesidad de comunicación racional... Por otro lado gran parte del diseño posmoderno es subjetivo e inclusive excéntrico; el diseñador se convierte en un artista que se presenta frente a un público con la bravura de un músico callejero y el público o responde o pasa de largo.”¹⁴²

Se hace difícil determinar exactamente cuál es el diseño posmoderno dado a la pluralidad que identifica la posmodernidad y el carácter cambiante y efímero que define al diseño gráfico, aun así se pueden mencionar varias direcciones en las que se puede categorizar: El diseño posmodernista Suizo, la tipografía de la New-wave, el estilo de las escuelas de Memphis en Italia y San Francisco en Estados Unidos, el diseño retro y vernáculo, y el diseño digital de las últimas décadas.

4.1.12. Procesos Creativos del Arte y el Diseño Gráfico Posmoderno

4.1.12.1. El diseño posmoderno suizo. Las primeras tendencias del diseño gráfico posmoderno surgieron de individuos que trabajaron el Estilo Tipográfico Internacional. El movimiento se definió por su interés hacia una tipografía neutral y objetiva, y un estilo claro y científico. Pero se diferencia de estilos previamente analizados, el diseño posmoderno suizo dio libre albedrío a la intuición, y sacrificó reglas básicas, como la legibilidad, para dar lugar a otro tipo de significados en la forma. Se pretendía dar soluciones lógicas y efectivas a los problemas de diseño.

En cuanto al diseño de tipos, se caracterizaron por su originalidad en la forma. Los diseñadores Rosemarie Tissi y Siegfried Odermatt, fueron unos de los pioneros de este estilo, su obra se caracterizó por la utilización de texto tipográfico sobre figuras geométricas. A continuación un ejemplo:

¹⁴² MEGGS. Op. cit., p. 432

Figura 145. a. Rosemarie Tissi: Carpeta



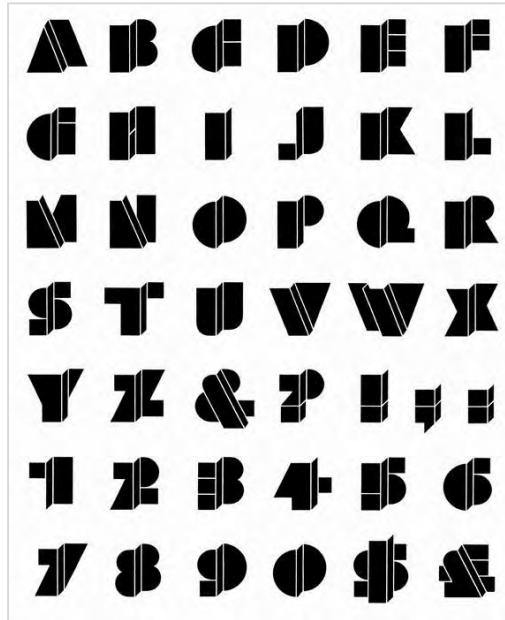
1981. El color dinámico y la forma crean un fondo expresivo para el mensaje

Figura 146. b. Siegfried Odermatt



Design - Niederlanden, 1982. Afiche.

Figura 147. Rosemarie Tissi: *Mindanao*, 1975



Las formas geométricas caprichosas de los tipos atraen al espectador por su textura y tridimensionalidad.

Otro diseñador suizo interesado en la complejidad de la forma es Steff Geissbuhler. Meggs describe su trabajo: “La complejidad de la forma nunca se usa como un fin en sí mismo; la dinámica de los componentes múltiples formando un todo, crece por medio del contenido fundamental del problema de diseño por realizar. Un control estructural cuidadoso permite a Geissbuhler organizar vastos números de elementos en un todo cohesivo.”¹⁴³

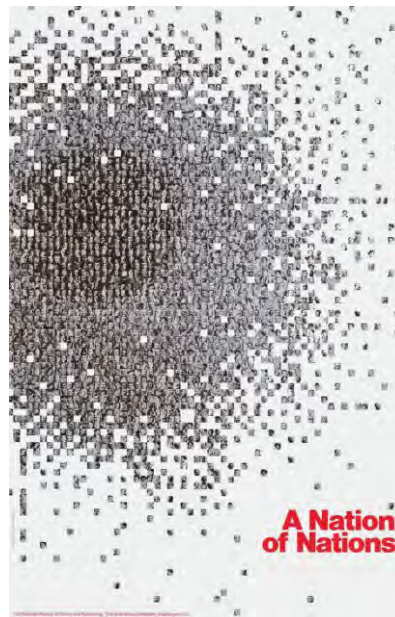
¹⁴³ MEGGS. Op. cit., p. 435

Figura 148. Steff Geissbuhler: Cartel Blazer, 1976



Una repetición cinética de formas moviéndose a través del espacio sugiere viajar al tiempo que connota las categorías del servicio. Éste es uno de los cinco carteles usados como presentaciones de pared decorativas.

Figura 149. Steff Geissbuhler: *A Nation of Nations*, 1976.



Para representar a Estados Unidos como una nación de inmigrantes se recurrió a cientos de fotografías de inmigrantes que conforman un modelo complejo que parece expandirse y contraerse en el espacio.

Este movimiento se caracteriza más que por romper con la gráfica propuesta por el diseño gráfico internacional, por ser un complemento que amplía su visión en la posmodernidad.

4.1.12.2. La tipografía de la New-Wave. En la década de los sesenta se presentó en Suiza una oposición al agradable formalismo tipográfico de la tradición modernista.

Wolfgang Weingart, aprendiz de tipógrafo y estudiante de arte, decidió que no seguiría con las bases enseñadas por sus maestros y comenzó a cuestionar la tipografía caracterizada por el orden absoluto y la limpieza. Meegs señala: “Se preguntaba si tal vez el Estilo Tipográfico Internacional se había vuelto tan refinado y tan común en todo el mundo, que había alcanzado una fase anémica”.¹⁴⁴

Su proceso creativo se caracteriza por el rechazo al ángulo recto como un principio de organización exclusivo, en el diseño de Weingart se evidencia alegría e intuición, un diseño rico en efectos visuales, energía e intensidad. Las reglas y la ideología que predominaba la época no pudieron atrapar el inmenso deseo de explorar nuevos enfoques. La tipografía trabajada por Wolfgang Weingart busco comunicar un nuevo espíritu de orden y limpieza que cuestionaba las proporciones, reglas y apariencias superficiales; haciendo más fuerte las innovaciones de los maestros suizos de un etiloacadémico cuando eran manipuladas por sus seguidores; cuestionó las tradiciones en la tipografía y se dedicó a la creación de nuevas expresiones tipográficas, durante esta primera fase de experimentación trabajó con tipos de plomo y sistemas de impresión tipográfica.

Figura 150. Wolfgang Weingart: Cartel, 1977



¹⁴⁴MEGGS. Op. cit., p. 435

. Un caleidoscopio de imágenes y formas cambiantes hace entrar en juego la experiencia del museo y su arte.

Años más adelante, en la década de los 1970 trabajo con impresión offset y sistemas de películas, durante esta temporada empezó a trabajar el *collage* como medio de comunicación visual. Meggs menciona:

Una técnica nueva, que consiste en traslapar o intercambiar imágenes y tipos que se habían fotografiado como películas positivas, le permitió sobreponer texturas con imágenes y unificar la tipografía con imágenes pictóricas en formas sin precedente. Se deleitó en particular con las cualidades gráficas de los puntos de medio tono alargados y los modelos moaré que se producen al sobreponer y desplazar uno contra el otro estos modelos de puntos. Su proceso de diseño comprendía múltiples positivos de película y ocultadores que son apilados, arreglados y luego expuestos con un registro cuidadoso para producir un negativo, el cual va al impresor. También utilizaba la sobreimpresión en los casos que requerían color.¹⁴⁵

Abogaba por el “método Gutenberg” en la comunicación gráfica. Era un pionero de la gráfica, decía que todo diseñador debía entender todo el proceso de creación desde su concepción hasta su finalización.

Figura 151. Wolfgang Weingart: Cartel, 1982



Los modelos modulados de puntos coloreados traslapados distorcionan y modulan el espacio. En 1972 viajó a Estados Unidos, donde sus enseñanzas fueron bien acogidas por diseñadores como Dan Friedman,

¹⁴⁵ MEGGS. Op. cit., p. 436

April Greiman y Will Kunz. Se desarrolló entonces un nuevo vocabulario tipográfico. “Weingart y otros pioneros de la tipografía de la *New-Wave* rechazaron la noción de estilo y consideraron su trabajo como un intento de expandir los parámetros de la comunicación tipográfica, sin embargo, su trabajo fue muy imitado, en especial en la educación de diseño que le dio empuje al método tipográfico prevaleciente de finales de los años 1970 y 1980.”¹⁴⁶

Estos diseñadores generaron ideas muy interesantes sobre la tipografía, Dan Friedman replanteó la naturaleza de las formas tipográficas y la manera en que podían funcionar en el espacio, hablaba sobre una tipografía mas inclusiva, exploró principios de ritmo, armonía y proporción, promovía el trabajo tanto funcional como estéticamente no convencional. “Friedman consideraba que las formas pueden ser divertidas y provocativas a la vista, y libremente incluyó en estas características en sus diseños.”¹⁴⁷ Es muy interesante entender también la postura que este diseñador presentó sobre el diseño de su época, Phillip Meggs enuncia: “A medida que su trabajo progresaba rechazó el término posmodernismo a favor de modernismo radical, el cual definió como una reafirmación del idealismo del modernismo alterado para acomodar los cambios radicales culturales y sociales que están ocurriendo a finales del siglo XX.”¹⁴⁸

Figura 152. Dan Friedman: Portada de revista, *Typografische Monatsblätter*, 1971



Las formas de letra se convierten en objetos cinéticos que se mueven en el tiempo y el espacio urbano.

¹⁴⁶ MEGGS. Op. cit., p. 436

¹⁴⁷ MEGGS. Op. cit., p. 439

¹⁴⁸ Ibíd., p. 439

Figura 153. Dan Friedman: Cartel, 1976



Por otro lado April Greiman se estableció en Estados Unidos, enfocó su trabajo hacia el uso del color y la fotografía. Alcanzaba un sentido de profundidad en sus diseños. Su proceso creativo, como lo describe Meggs utilizaba:

Formas traslapadas, líneas diagonales que implican perspectiva o perspectiva inversa, trazos gestuales que se mueven de regreso en el espacio, se superponen o se mueven detrás de elementos geométricos y formas flotantes que forman sombras son los recursos que utiliza para hacer que las formas se muevan hacia delante y hacia atrás desde la superficie de la página impresa... Sus trabajos tienen cualidades propias, como las texturas resultantes de las pantallas agrandadas con el proceso a cuatro colores y los modelos repetitivos de puntos o líneas trazadas que contrastan con las figuras planas de color o tono... Greiman condujo al diseño gráfico y a la ilustración a un nuevo reino del espacio dinámico.¹⁴⁹

¹⁴⁹ MEGGS. Op. cit., p. 441

Figura 154. April Greiman: Invitación, 1980.



El espacio es vigorizado por las formas gestuales y geométricas que se mueven en sentido contrario a la estructura tipográfica.

Figura 155. April Greiman y Jayme Odgers: Afiche para CalArts, 1979



La superficie impresa se redefine como una continuación del tiempo y el espacio.

Otro pionero del New-Wave fue el suizo Willi Kunz, introdujo la nueva tipografía de Basilea y sus conocimientos de la Escuela de Artes y Oficios a New York. Su estilo se caracteriza por la interpretación filosófica sobre ideas de comunicación e impresión, contrastaba pesos de tipos, usaba formas escalonadas geométricas, letra-heterodoxa, palabra-y espaciado de renglones; líneas y barras usadas como puntuación visual y elementos espaciales y áreas de textura introducidas en el campo espacial.

Con el llegó una nueva sintaxis tipográfica, fue un arquitecto de la información. “El proceso de Kuns no consta de una organización predeterminada, el inicia la composición visual y permite que la estructura y los alineamientos crezcan a través del proceso de diseño. Construye sus constelaciones tipográficas con antelación al mensaje esencial, la estructura se revela en respuesta a la información que se va a transmitir.”¹⁵⁰

Figura 156. Willi Kunz: Páginas 12 T y p o graphical Interpretations, 1975.



Kunz comprende el intervalo resonante en el diseño estructural.

¹⁵⁰ MEGGS. Op. cit., p. 441

Figura 157. Willi Kunz: Cartel, 1978.



Se logra un equilibrio dinámico entre las diversas partes.

4.1.12.3. Escuela de Memphis y San Francisco. El diseño de la posmodernidad se destacó entonces por llevar la contraria a la tradición modernista que hasta el momento pautaba el buen uso del diseño. Surgieron varios grupos de diseñadores que en las décadas de 1970 y 1980, desarrollaron un trabajo pluralista, ecléctico y hedonista; los diseñadores amaban la textura, el modelo, la superficie, el color y la geometría juguetona todo esto es característico de la gráfica de esta época.

Una de los estilos que llamaron la atención del diseño a nivel mundial, fue la escuela de Memphis en Italia. Surgió en 1981, liderada por Ettore Sottsass, se interesaban por la cultura popular contemporánea, como también de los ornamentos antiguos. En su proceso creativo primaba la imagen, su textura, su forma, su color, etc., podemos decir que daban más importancia a la forma que a la función. Adoptaban las formas geométricas exageradas, Meggs menciona: "Usaban los colores brillantes, (inclusive demasiado llamativos), modelos geométricos orgánicos intrépidos, a menudo impresos laminados plásticos y alusiones a culturas antiguas, como el mármol y el granito usados en las patas de las sillas y mesas en forma de columnas que evocan la arquitectura

grecorromana.” El autor enuncia una postura muy importante: En los diseños de Memphis la forma ya no sigue a la función, se convierte en la razón de existir del diseño.¹⁵¹ Se distinguen por su estilo decorativo, por su actitud experimental, por el peculiar uso de la geometría, lograron influenciar el diseño gráfico y hacerse un lugar entre los posmodernistas. Entre sus representantes se encuentran Christoph Radl.

Figura 158. Christoph Radl y Valentina Grego: Logotipo de Memphis, 1980.



Al vocabulario de Memphis de la forma y el modelo se le proporciona una expresión tipográfica en esta serie de diseños de logotipo.

Figura 159. William Longhauser: Cartel para Michael Graves, 1983



¹⁵¹ MEGGS. Op. cit., p. 442

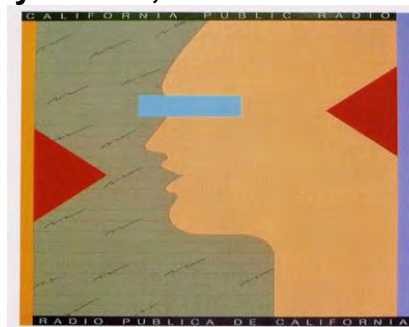
Cartel diseñado para una exposición de los trabajos de Graves. Las formas de letras retienen su legibilidad mientras que se transforman en formas geométricas decorativas que evocan un panorama arquitectónico posmoderno.

Por otro lado se encuentra la escuela de San Francisco, influenciada por el Estilo Tipográfico Internacional y el cartel psicodélico. Sus representantes fueron Michael Vanderbyl, Michael Manwaring y Michael Cronin, fueron ellos junto con otros diseñadores quienes forjaron el movimiento posmoderno del reconocido Bay Area.

En su proceso creativo, “comunicaban un optimismo alegre, un cálido sentido del humor y una actitud sin restricciones acerca de la forma y el espacio. Gestos dibujados libremente, una paleta soleada de matices de tono pastel y una composición intuitiva se encuentran con frecuencia en su trabajo. Los colores grises se usaron a menudo con tintes de lavanda, turquesa y durazno.”¹⁵² Menciona Meggs. Trabajan la forma empleando los significados simbólicos de los elementos, también le dan importancia a la estructura y a la decoración en la composición y el contenido. Los diseñadores de San Francisco reanimaron las áreas del diseño denominadas por clichés. Se planteó un pensamiento: “Los diseñadores gráficos pueden comunicar un estado de ánimo, una actitud o una resonancia por medio del lenguaje del diseño.”¹⁵³

Recordemos que una de las características de la posmodernidad es el carácter individualista de la época; no se debe hacer difícil ver como esto también se desarrolló en las artes gráficas. En el diseño de la escuela de San Francisco la actitud personal salta a la vista.

Figura 160. Michael Vanderbyl: Cartel, 1979.



¹⁵² MEGGS. Op. cit., p. 444

¹⁵³ Ibíd., p. 447

Un rectángulo neutraliza a la vista mientras que los triángulos sobre la oreja y el que se disipa alejándose de la boca simbolizan al auditorio, un medio no visual de la radio.

Figura 161. Michael Vanderbyl: Catalogo HBF, 1985.



Se usaron gestos y otros elementos de arte, incluso su presencia física, como objetos decorativos.

Figura 162. Michael Manwaring: Cartel, 1984



Diseño posmoderno presentado agradablemente en tonos pastel y con modelos repetidos. El observador participa en el diseño al descifrar la semioculta letra B dimensional.

Figura 163. Michael Cronin y Shannon Terry: Cartel *Beethoven Festival*, 1983



La passion de Beethoven se señal por las formas correspondientes de las llamas y el cabello.

4.1.12.4. Diseño retro y vernáculo. En la década de 1980 emergió un movimiento basado en el renacimiento histórico; fue llamado *retro*, se caracterizó “por un interés ecléctico sin inhibiciones en el diseño modernista europeo de la primera mitad del presente siglo, en un desprecio flagrante por las reglas de la tipografía apropiada y en una fascinación por los tipos retorcidos y amanerados, diseñados y ampliamente usados durante las décadas de 1920 y 1930 hasta después de la Segunda Guerra Mundial.” ¹⁵⁴

¹⁵⁴ MEGGS. Op. cit., p. 447

La palabra retro viene de las palabras retroactivo y retrógrado, del espíritu “mirando hacia atrás” y “contrario a lo usual”. Aunque es una corriente posmodernista se caracteriza por encontrar inspiración en el diseño moderno.

Por otro lado “el término vernáculo se refiere a la expresión artística ordinaria y la técnica ampliamente caracterizada de un periodo local o histórico; se relaciona estrechamente con el diseño retro. El diseño vernáculo consiste en el parafraseo de formas gráficas anteriores más ordinarias como las tarjetas de béisbol, las cubiertas de las cajas de cerillos e ilustraciones comerciales sin ninguna habilidad y la forma de impresión de las décadas anteriores.”¹⁵⁵

El estilo retro inicio en New York con Paula Scher, Louise Fili y Carin Goldberg, su proceso creativo se enfoca en redescubrir las gráficas de principios del siglo XX y la época entre guerras. Su enfoque formal suele ser personal y original, alejado de los principios establecidos en diseño, corrían riesgos y experimentaban con la tipográfica, “mezclaban tipos exuberantes usando espaciados de letra extremos e imprimiendo texto en combinaciones sutiles de color sobre color.”¹⁵⁶ En sus diseños la tipografía se convierte en protagonista, es figurativa, animada y expresiva.

Dentro del proceso más importante del diseño retro y vernáculo, es su capacidad para reinventar los estilos gráficos modernos a partir de la postura posmoderna. En este caso hablaríamos de un estilo que genera sus ideas a partir de estilos históricos, pero generando un nuevo lenguaje con un enfoque propio de pensamiento posmoderno, intuitivo, experimental y libre.

Paula Scher se enfoca y valida el uso de las formas victorianas, Art Nouveau y Art Deco, inspirándose en el constructivismo ruso para la creación de soluciones tipográficas muy imaginativas basadas en fuentes históricas del arte y del diseño.

¹⁵⁵ Ibid., p. 447

¹⁵⁶ Ibid., p. 447

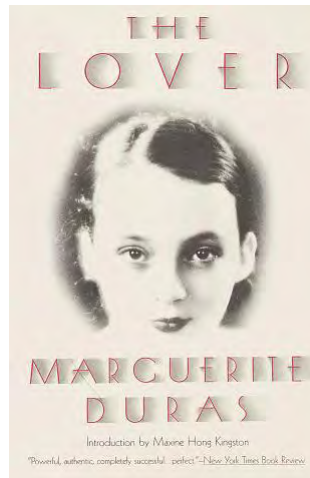
Figura 164. Paula Scher: Cartel CBS, 1979.



La síntesis de inspiraciones contrarias, como el constructivismo ruso y los carteles de tipos de madera del siglo XIX como los que se muestran aquí, a menudo es un trampolín para la innovación.

Louise Fili hace que su trabajo se pueda describir como elegante, refinado e intuitivo. Deja ver la influencia que ejerció en ella el nombre de Herb Lubalin, aplicando en sus trabajos temas de corte victoriano y Art Nouveau. Desarrolló un enfoque original en portadas de libros, trabajó con formas de letras excéntricas y gráficas que encontró en mercados de pulgas y pequeños puestos de libros usados de Francia e Italia, proyectando de este modo un diseño más cercano a lo vernáculo, incorporando fondos texturizados, siluetas de fotografías con elementos decorativos y proporciones exageradas.

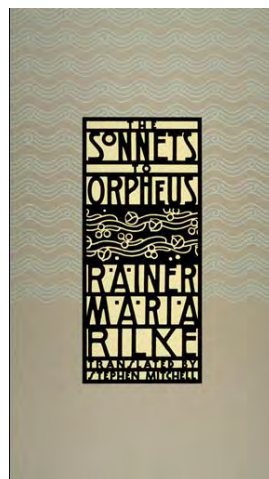
Figura 165. Louise Fili: Portada *The Lover*, 1985



Una delicada viñeta fotográfica se usa cib el rótulo que parece proyectar sombras suaves.

Carin Goldberg fue influenciada por Paula Scher respecto a la importancia que ella mostraba hacia la historia del diseño. Su forma de trabajo se enfocó en las portadas de libros, aplicaba principalmente la intuición y en menor grado sus influencias que estaban enfocadas en diseñadores modernistas como lo fue Cassandre. Su trabajo se definía como una escrupulosa tipografía con orientación hacia la pintura; explicando de este modo la actitud personal en la cual se basa su trabajo.

Figura 166. Carin Goldberg y Frank Metz:Portada *The Sonnets of Orpheus*, 1987



Los motivos del diseño y el rótulo sans-serif contenidos en los rectángulos negros fueron inspirados por los Vienna Workshops.

4.1.12.5. Revolución Digital. En las últimas décadas del siglo XX, el diseño gráfico vio su potencial ampliado debido al progreso en tecnología electrónica y la computación. En los años previos de 1960 los procesos creativos del diseño gráfico en la industria implicaban un trabajo en conjunto, se realizaba una pieza de diseño en diferentes fases, trabajaban en equipo diseñadores, tipógrafos, fotógrafos, ensambladores e impresores; pero en los años de 1990 la tecnología digital hizo posible que con un computador, un programa y una sola persona realizara varias fases del proceso. Al principio se generó oposición ante este factor, pero a medida que la tecnología demostró su eficiencia, permitiendo un proceso fácil y ágil para verificar los diseños, fue aceptada; además esta permitió que se pudiera manipular como nunca antes el color, la forma, el espacio y las imágenes.

La tecnología permitió un crecimiento exponencial de los usuarios de televisión, cosa que ocasionó una evolución en los procesos creativos y tecnológicos del diseño gráfico en el área audiovisual, hizo que las gráficas para este medio fueran cada vez mejores. Por otro lado el rápido desarrollo del internet cambió la forma como las personas se comunican, así el diseño gráfico se postuló como una factor esencial al momento de comunicarse, representa el estilo, la apariencia, el perfil que se desea proyectar y la imagen. El diseño revolucionó cuando los avances tecnológicos facilitaron mezclar diferentes técnicas de forma digital creando pluralismo y diversidad en el diseño.

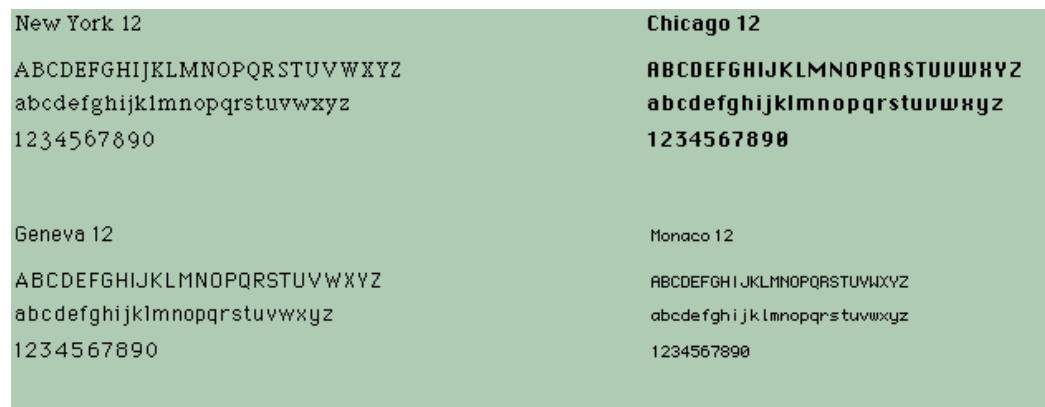
- **El diseño gráfico en la era digital**

El diseño gráfico se vio abrumado por los programas y equipos de computación poderosos y accesibles hechos especialmente para hacer más fácil la producción del diseño, las primeras empresas que incursionaron en el diseño fueron Apple Computer con su computadora Macintosh, Adobe Systems con el lenguaje de computación especial para diseñar y PostScript con sus programas para diseñar.

Apple desarrolló una computadora que presentaba información en formato de bits, puntos llamados píxeles y que se comunicaba con el usuario a través de una interface intuitiva, proponía un dispositivo llamado mouse con el cual se podía manejar la computadora de manera automática, ya no se requería de los complicados códigos matemáticos para utilizar el computador. Esto permitió que

muchas más personas accedieran a las nuevas tecnologías, Apple también desarrollo el lenguaje (software) para el procesamiento de dibujos y textos. Las primeras fuentes en formato de bits fueron diseñadas por Susan Kare en 1985.

Figura 167. Susan Kare: *Bitmap fonts for the original Macintosh, 1983 – 1984*



El modelo de puntos de baja resolución dicta el diseño de la forma de letra y los bordes dentados.

Los programas desarrollados por PostScript para sus tipos no son solo puntos en formato de bits sino instrucciones electrónicas almacenadas como siluetas que se pueden rellenar como formas sólidas, las formas curvas de los tipos se hacen con curvas Bézier generadas matemáticamente, estos programas permitieron el diseño de páginas completas en la pantalla. En 1984 Paul Brainerd, en su compañía Aldus, desarrolló un software llamado pagemaker que permitía hacer cambios en el tamaño de los tipos, las fuentes a utilizar, ancho y largo de las columnas, integrando los textos con las imágenes; empezó a llamarse edición de escritorio a este método de crear páginas combinando electrónicamente imágenes y textos en la pantalla antes de imprimirlos.

Apple introdujo en 1985 su primera impresora láser, mejorando su resolución de impresión comparable con la impresión por tipos de metal, poco a poco se fue mejorando la calidad de impresión, se pasó de los iniciales 72 dpi (puntos por pulgada) hasta alcanzar 2540 dpi.

Fue Apple quien con sus nuevos equipos proporcionó las herramientas para que muchas más personas, diseñadores individuales y aprendices no entrenados tuvieran acceso al campo del diseño permitiéndoles crear imágenes y formas sin límite. Meggs señala: “El uso de una computadora como herramienta de trabajo permite hacer y corregir errores. El color, la textura, las imágenes y la tipografía se pueden alargar, doblar, hacer transparente, intercalar y combinar en formas que nunca antes se habían realizado.” ¹⁵⁷

Los pioneros en el diseño con las nuevas tecnologías fueron April Greiman, Rudy VanderLans, John Hersey y Zuzana Licko.

April Greiman, experimentó con las nuevas tecnologías, diseñando con la computadora Macintosh, uso las imágenes fotográficas y los textos con diferentes tipografías, intercalando y superponiendo esta información en la pantalla con texturas generadas por la computadora, concibió la página como un espacio tridimensional donde todos los elementos se mezclan sin ningún tipo de jerarquía y en un complicado orden generando fuerza simbólica y gráfica. Meggs menciona: “En 1988 Greiman expresó una obligación para <<aceptar el desafío de avanzar hacia un nuevo panorama de las comunicaciones. Pienso que sería un desperdicio usar estas herramientas para imitar lo que ya conocemos>>. Planteó también que además de usarlos para tomar decisiones acerca del tipo y la composición debía “aplicarse otro elemento; es decir, las ideas”. ¹⁵⁸

Figura 168. April Greiman: *Graphic imagery for Design Quarterly* 133, 1987



Este cartel compuesto de imágenes digitales fue producido en una impresora de baja resolución en papel bond estándar de 8.5” x 1”.

¹⁵⁷ MEGGS. Op. cit., p. 457

¹⁵⁸ MEGGS. Op. cit., p. 459

Figura 169. April Greiman: *Poster for the Los Angeles Institute of Contemporary Art*, 1986



Rudy VanderLans, en compañía de su esposa Zuzana Licko fundaron la revista Emigre Graphics, una revista con un enfoque experimental en diseño donde aplicaron sus conocimientos junto con las nuevas tecnologías, Licko experimento con el diseño de fuentes para crear tipos de letras digitales con un programa llamado FontEditor. En su revista no se vieron formatos estandarizados, por el contrario, la composición de la página computarizada les dio flexibilidad en los temas, diferenciados por el tipo de letra, el tamaño de la columna, dando la impresión de estar en varias conversaciones al mismo tiempo, su trabajo fue duramente criticado y calificado de incoherente visualmente pero tenían su público objetivo que era muy fiel, lo más representativo de su trabajo fueron las más de cincuenta familias de tipos diseñados por un equipo de más de veinte diseñadores, también diseñaron posters, camisetas y otros artículos promocionados en su página web. Aquí una pieza de Emigre:

Figura 170. Anne Burdick Emigre 36, 1995. Portada.



John Hersey, como ilustrador fue uno de los pioneros en el uso de las tecnologías emergentes, Apple le prestó un modelo de su Macintosh para que produjera ilustraciones basadas en la computadora a las que Hersey agregó a diseños con la técnica la aguada y el collage, también produjo ilustraciones en formato de bits en blanco y negro.

Con el pasar de los años los nuevos programas y dispositivos de computación fueron cada vez mejores y las escuelas de arte y diseño empezaron a usarlos, en la Cranbrook Academy of art de Michigan, experimentaron en una búsqueda del significado y propósito del diseño, se estudio la forma y aplicaciones de la teoría lingüística al diseño, querían traspasar las fronteras del diseño. La diseñadora Katherine McCoy fue la directora del programa durante 24 años, su cartel de convocatoria para inscripción en Cranbrook es un ejemplo de que los mensajes visuales y verbales requieren interpretación de parte del espectador.

Figura 171. Katherine McCoy: *Cranbrook Graduate Design Program Poster*, 1989



Meggs nos habla sobre el programa de McCoy: “El programa evolucionó de un enfoque racional y sistemático para la resolución de problemas de diseño con influencia del Estilo Tipográfico Internacional a través de un período en que se cuestionaron los límites expresivos de este estilo, hasta una era en que se exploraron la complejidad y el intercalado, las formas vernáculas y premodernas, y la validez de las reglas y convenciones normativas.”¹⁵⁹

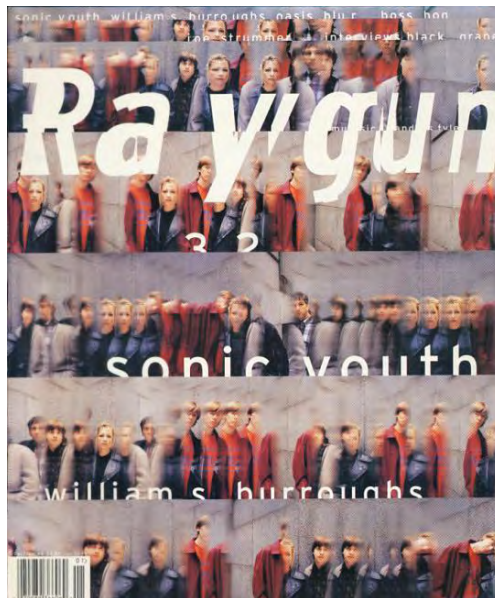
Edward Fella, diseñó dibujando todo a mano, exploró las tipografías imperfectas hizo uso de letras inventadas que visualmente eran “feas” no armonizaban ni en tamaño, forma, espacios, materiales de lo que estaban hechas, sin embargo combinaban con gran habilidad en la composición.

¹⁵⁹ MEEGS, Phillip B. Historia del Diseño Gráfico. México, 2000, p. 461

4.1.12.5.1. El diseño editorial en la era digital. En la década de los 1990, a pesar de la recesión económica por la que atravesaban las economías mundiales, el progreso en las tecnologías, las computadoras, los software, y las impresoras permitieron que el diseño gráfico explorara posibilidades que antes de estas tecnologías eran imposibles, apareció una aplicación, QuarkXpress, que permitía precisiones espectaculares en el diseño de la página. Adobe Photoshop, una aplicación que inicialmente fue empleada en el retoque de fotografías se desarrolló para manipular y crear imágenes, muchos diseñadores la emplearon en sus obras gráficas generadas por computadoras.

Los diseñadores editoriales de revistas empezaron a aplicar los adelantos de la computación en sus páginas, David Carson, conocido por la elaboración de diseños innovadores y originales, impuso el desorden en la composición de la página. Como director de arte de la revista Ray Gun, impuso su novedoso diseño y el uso experimental de la tipografía, los elementos que componen cada página aparecen desacomodados, columnas de diferentes formas, bloques de texto girados, que en ocasiones están cruzados o juntos dificultan la lectura. El texto es un elemento vital en sus diseños, busca cautivar al público, sus titulares están cargados de emoción y significado, expresando elocuentemente, son fundamentales para que el lector se interese y continúe leyendo, convierte la lectura en un proceso de descubrimiento, una experiencia interactiva.

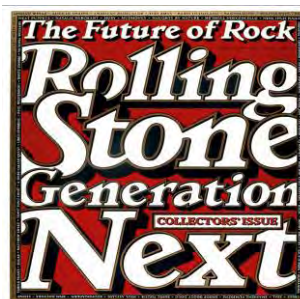
Figura 172. David Carson: Ray Gun #7, 1993



Carson realiza un uso transgresor de la portada, sirve para llamar la atención del comprador, es por eso que cambia de estilo en cada número de la revista, en sus diseños mezcla texto con imágenes logrando que el mensaje gane fuerza, usa las imágenes y las fotografías de diferentes formas y en diferentes contextos para lograrlo. Carson se convirtió en consultor de diseño, contando entre sus clientes Coca Cola, Nike, Levis, Pepsi, Citibank, Microsoft, Hallmark, entre otros. Meggs señala “Tal vez Carson no es un diseñador gráfico sino un artista gráfico; los aspectos evocativos y artísticos del diseño de su revista capturaron la imaginación de los jóvenes cuya principal orientación de la información viene, no de las comunicaciones impresas sino de medios de comunicación por video y electrónicos.” ¹⁶⁰

Otro representante del diseño gráfico digital es Fred Woodward, diseñador que en 1987 llega a la dirección artística de la revista Rolling Stone, transformó la publicación de un estilo conservador con una tradición de excelencia editorial y gráfica, una publicación convencional a una revista expresiva, diversa, con elementos de innovación. Respetando el estilo de la revista reintrodujo la frontera Oxford Roger y Negro, un dispositivo de encuadre que ayudó a aclarar la relación entre la editorial y la publicidad, hizo de la tipografía y la fotografía una marca que permitía que su trabajo fuera reconocido, fue la marca visual de la revista. La revista empezó a elaborarse con las computadoras pero Woodward buscó que su apariencia luciera hecha a mano, se emplearon gran cantidad de fuentes, explorando no solo las herramientas de tecnología existentes, sino también del rotulado a mano, se pretendía un cambio dinámico con el que la revista expresara visualmente lo que contenía.

Figura 173. Fred Woodward: Cover of Generation Next issue of Rolling Stone, 1994



¹⁶⁰MEGGS. Op. cit.,p. 463

En la década de 1990 los sistemas digitales de diseño pusieron a disposición de los diseñadores software de diseño para las computadoras personales, herramienta que permitió que sus diseños de tipos de letras fueran distribuidos como archivos electrónicos en discos para computadoras, estos, unidos a las fundiciones de tipos generaron una gran cantidad de nuevos tipos de letras.

Adobe System se volvió una de las más importantes fundiciones de tipos, su primera familia de tipos de letras fue Stone, diseñada por Sumner Stone quien era el director de tipos de Adobe. Otros diseñadores de tipos importantes que diseñaron para Adobe fueron Carol Twombly, con sus diseños originales y extraordinarias adaptaciones digitales de tipos clásicos, crea tipos emotivos y brillantes con base en la rotulación y la caligrafía a mano ajustándolos a la tecnología digital.

- **Medios interactivos y el internet**

Un medio interactivo es el que permite una relación de dialogo entre las personas y el producto en el que se interesa, el internet es por mucho el medio interactivo más importante en la actualidad, en la pantalla del computador se presenta la información y el usuario puede acceder por medio de enlaces a una explicación más amplia y detallada, con tan solo hacer clic en una palabra o icono se abrirá una nueva página o pestaña presentando la información solicitada. Esto es posible gracias a un software Hypercard de Macintosh, diseñado por Bill Adkinson, este fue el pionero de los medios interactivos llamados hypermedia.

Los medios interactivos permiten una mezcla de comunicaciones entre sus diferentes formas, auditiva, visual y mecánica, que se unen para presentar la información de la manera como el usuario la requiere, ya no se presenta en secuencias lineales como la presentan los libros y revistas, se puede navegar a través de la información de manera individual y personal. Aparece el CD-ROM otro importante medio interactivo que hizo posible que la información requerida como sonidos, imágenes, videos o textos pudieran ser almacenados.

Las comunicaciones interactivas siempre están abiertas y es posible corregir, aumentar y quitar de ellas según sea pertinente. Se diferencia pues de las comunicaciones impresas que se consideran terminadas cuando salen de la imprenta. Se ofrece al usuario del medio interactivo diferentes formas de organizar la información, las más usadas son: Series Lineales, una sucesión de páginas como en los libros; Acercamiento Espacial, proporciona mayor información al hacer clic sobre una palabra, o acercamiento a un punto en una imagen; Textos

Paralelos, varias versiones con modificaciones del mismo texto; Sobreposiciones, diferentes presentaciones de la misma información visual; Jerarquías, información presentada de tal forma que permite seleccionar opciones que conducen en varias direcciones; Matriz, ordena la información como una red de caminos interconectados; Redes, encadena la información por medio de un diseño que guía al usuario.

Surge el World Wide Web, red informática mundial, es el sistema de distribución de información por medio del hipertexto, información enlazada y accesible a través de internet con un navegador web, considerado un medio gráfico, se logra visualizar sitios web compuestos por páginas web que contienen texto, imágenes y videos, este fue un avance importante en las comunicaciones.

El diseño de las páginas web represento un desafío para los diseñadores gráficos limitados por el tamaño de las pantallas del computador, las diferencias entre lo que se diseñaba y lo que se proyectaba en la pantalla, las limitaciones del lenguaje de programación y la competencia con personas que no sabían de diseño generaron un problema, con el acceso a la red, todo esto significó un reto para los diseñadores gráficos que debieron demostrar su capacidad para crear páginas que le dieran identidad al sitio y permitieran al usuario navegar cómodamente y con un interés visual que lo cautive.

Richard Saul Wurman utilizó por primera vez el termino Arquitectura de la Información para ilustrar el proceso de organización de la información en una página web de tal forma que su presentación se hiciera agradable y eficiente, fue Clement Mok quien desarrollo la Arquitectura de la Información mediante el concepto que enuncia al diseño como una parte integral de la visión global y estrategia de la organización.

Las posibilidades creativas para los diseñadores gráficos se han expandido tanto como la comunicación, el diseño gráfico está cambiando. Se relaciona fuertemente con las bellas artes, las capacidades técnicas y las posibilidades creativas que le dan un impulso nuevo, diferente y sin límites.

4.2. MARCO CONTEXTUAL

Este proyecto de grado se gesta durante el año 2012 y se desarrolla en el marco del primer, segundo y tercer período académico del año 2013 de la Universidad Autónoma de Occidente en la ciudad de Santiago de Cali, Valle del Cauca, Colombia. El proyecto de investigación “CARACTERIZACIÓN DESCRIPTIVA DEL DISEÑO EXPERIMENTAL” nace debido a la disputa académica que se evidenció durante los cinco años del proceso académico profesional que curso la autora, estudiante de Diseño de Comunicación Gráfica, y surge gracias al cuestionamiento generado a partir de las discusiones en los diferentes talleres cursados en la carrera.

Bajo este contexto se evidencia un conflicto entre aquel diseño enmarcado por la razón y su polo opuesto enmarcado por la intuición, así que después de una larga historia de debates, peleas, reflexiones y charlas con diferentes maestros, profesores, estudiantes y colegas, surge la necesidad de entender aquello que se denominó a lo largo de la carrera como “diseño experimental”.

Esta monografía desarrollará el estudio descriptivo de las características conceptuales, formales y metodológicas del diseño experimental en referencia al diseño gráfico/visual, se genera conforme a la carencia teórica sobre el asunto problema ya que los únicos indicios encontrados se encuentran en un nivel abstracto donde el significado parece ser algo, pero no genera una definición formal sobre el tema.

4.3. MARCO CONCEPTUAL

Arte: El arte es entendido generalmente como cualquier actividad o producto realizado por el ser humano con una finalidad estética o comunicativa, mediante la cual se expresan ideas, emociones o, en general, una visión del mundo, mediante diversos recursos, como los plásticos, lingüísticos, sonoros o mixtos. El arte es un componente de la cultura, reflejando en su concepción los sustratos económicos y sociales, y la transmisión de ideas y valores, inherentes a cualquier cultura humana a lo largo del espacio y el tiempo. Se suele considerar que con la aparición del Homo Sapiens el arte tuvo en principio una función ritual, mágica o religiosa (arte paleolítico), pero esa función cambió con la evolución del ser

humano, adquiriendo un componente estético y una función social, pedagógica, mercantil o simplemente ornamental.¹⁶¹

Emoción: Alteración del ánimo intensa y pasajera, agradable o penosa, que va acompañada de cierta conmoción somática.¹⁶²

Las emociones son experiencias muy complejas y para expresarlas utilizamos una gran variedad de términos, además de gestos y actitudes. De hecho, podemos utilizar todas las palabras del diccionario para expresar emociones distintas y, por tanto, es imposible hacer una descripción y clasificación de todas las emociones que podemos experimentar. Sin embargo, el vocabulario usual para describir las emociones es mucho más reducido y ello permite que las personas de un mismo entorno cultural puedan compartirlas.¹⁶³

La emoción es una respuesta inmediata del organismo que le informa del grado de favorabilidad de un estímulo o situación. Si la situación le parece favorecer su supervivencia, experimenta una emoción positiva (alegría, satisfacción, deseo, paz, etc.) y sino, experimenta una emoción negativa (tristeza, desilusión, pena, angustia, etc.). De esta forma, los organismos vivos disponen del mecanismo de la emoción para orientarse, a modo de brújula, en cada situación, buscando aquellas situaciones que son favorables a su supervivencia (son las que producen emociones positivas) y alejándose de las negativas para su supervivencia (que producen emociones negativas).¹⁶⁴

Escuela: En el ámbito del arte, la escuela define al grupo formado por los seguidores, admiradores o aprendices de un individuo que actúa como maestro o fuente de inspiración. El término también se utiliza para agrupar a todas las obras

161 WIKIPEDIA. Arte. Fuente electrónica [en línea] <http://es.wikipedia.org/wiki/Arte>

162 RAE, Real Academia Española. DICCIONARIO DE LA LENGUA ESPAÑOLA - Vigésima segunda edición. Fuente electrónica [en línea] http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=te%F3ria

163 GÓNZALEZ, M.P., BARRULL, E., PONS, C., MARTELES, P. ¿Qué es la emoción?, 1998. Fuente electrónica [en línea] http://www.biopsychology.org/biopsicologia/articulos/que_es_la_emocion.htm

164 GÓNZALEZ, M.P., BARRULL, E., PONS, C., MARTELES, P. Op. cit., [en línea] http://www.biopsychology.org/biopsicologia/articulos/que_es_la_emocion.htm

que pertenecen a un mismo estilo o que tienen una misma procedencia.¹⁶⁵

Estilo artístico: Cada período histórico ha tenido unas características concretas y definibles, comunes a otras regiones y culturas o bien únicas y diferenciadas que han ido evolucionando con el devenir de los tiempos. De ahí surgen los estilos artísticos, que pueden tener un origen geográfico o temporal, o incluso reducirse a la obra de un artista en concreto, siempre y cuando se produzcan unas formas artísticas claramente definitorias. “El estilo es la síntesis visual de los elementos, las técnicas, la sintaxis, la instigación, la expresión y la finalidad básica. Resulta complicado y difícil de describirlo con claridad. Tal vez el mejor modo de establecer su definición en términos de alfabetidad visual sea considerarlo una categoría o clase de la expresión visual conformada por un entorno cultural total.”¹⁶⁶

Actualmente se emplea este término en su sentido metonímico, es decir, como aquella cualidad que identifica la forma de trabajar, de expresarse o de concebir una obra de arte por parte del artista, o bien, en sentido mas genérico, de un conjunto de artistas u obras que tienen diversos puntos en común, agrupados geográfica o cronológicamente. Así, el estilo puede ser tanto un conjunto de caracteres formales, bien individuales, o bien colectivos, como un sistema orgánico de formas, en que sería la conjunción de determinados factores la que generaría la forma de trabajar del grupo, un conjunto coherente de formas unidas por una conveniencia reciproca, sumisas a una lógica interna que las organiza.¹⁶⁷

Experiencia:Práctica prolongada que proporciona conocimiento o habilidad para hacer algo.

Experimental:Fundado en la experiencia, o que se sabe y alcanza por ella.Que sirve de experimento, con vistas a posibles perfeccionamientos, aplicaciones y difusión.Que tiende a la búsqueda de nuevas formas estéticas y de técnicas expresivas renovadoras.¹⁶⁸

165 ANONIMO. Definición de Escuela. Fuente electrónica [en línea]<http://definicion.de/escuela/#ixzz2ZPRsjXT3>

166DONDIS, Dondis A. La Sintaxis de la Imagen.México, 1985, p. 149.

167IDÁRRAGA, Oscar. 24 Principales movimientos artísticos que influyeron en la evolución del diseño gráfico. Cali. 2010. Fuente electrónica [en línea] <http://bdigital.uao.edu.co/bitstream/10614/1033/1/TDG00183.pdf>

168 RAE, Real Academia Española. DICCIONARIO DE LA LENGUA ESPAÑOLA - Vigésima segunda edición. Fuente electrónica [en línea] http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=te%F3ria

Experimental: Probar y examinar prácticamente la virtud y propiedades de algo.¹⁶⁹

Experimento: Investigación de los fenómenos, cualesquiera que sean, actuando sobre ellos; se recurre, con este fin, a la creación de nuevas condiciones en consonancia con los fines que el investigador se propone alcanzar, o bien se modifica el curso del proceso en la dirección necesaria. El experimento constituye una faceta de la práctica histórico-social de la humanidad, y es, por ende, una fuente de conocimiento y criterio de la verdad para hipótesis y teorías. Hay que distinguir del experimento verdadero la simple observación –que no presupone una intervención activa sobre el objeto– y el denominado «experimento mental», razonamiento lógico acerca de cómo transcurrirían determinados fenómenos si se lograra crear ciertas condiciones, imposibles de establecer en el momento dado por motivos técnicos o de otra índole. El experimento comprende: la creación de las condiciones necesarias, la eliminación de todos los influjos y factores que constituyan un obstáculo, la fijación del objeto por medio de distintos recursos o bien la producción artificial del fenómeno, el acto de la observación y de la medición aplicando los correspondientes dispositivos técnicos. Todo experimento se basa en la modelación de los fenómenos que se han de estudiar. Con el avance de la ciencia y de la técnica, la esfera del experimento se amplía, abarca fenómenos cada vez más complejos del mundo material. En contraposición al apriorismo, el materialismo dialéctico ve en el experimento y en la observación la fuente de las representaciones teóricas. El lazo entre estas últimas y el experimento puede ser directo, si las representaciones se infieren directamente de la experiencia, e indirecto, si se infieren partiendo del análisis de las consecuencias obtenidas de leyes y tesis establecidas con anterioridad por experimentación directa. Sin embargo, la teoría no se reduce a la suma de los datos de la experimentación, sino que constituye un grado, cualitativamente nuevo, del conocer, un movimiento desde los fenómenos [166] reflejados en el experimento, hacia la esencia, hacia el conocimiento de leyes cada vez más profundas.¹⁷⁰

Expresión: Movimiento del interior hacia el exterior, una presión hacia fuera. Es la demostración de ideas o sentimientos. La expresión puede quedar como un acto íntimo del que se expresa o transformarse en un mensaje.¹⁷¹

169 RAE.Op. cit., [en línea]
http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=te%F3ria

170 ROSENTHAL IUDIN, Diccionario de filosofía. Ediciones Universales, Bogotá, 2004, p. 165

171 WIKIPEDIA. Percepción Visual. Fuente electrónica [en línea]
<http://es.wikipedia.org/wiki/Expresi%C3%B3n>

Expresar: Manifestar con palabras, miradas o gestos lo que se quiere dar a entender.¹⁷²

Gráfico/Visual: El diseño gráfico es una disciplina o profesión cuya finalidad es satisfacer necesidades de comunicación visual. “Es Joan Costa quien define lo gráfico desde su raíz griega, *graphein*, que significa *descripción*. Por la ausencia en castellano de una palabra equivalente a la inglesa “depiction” en el sentido de <<descripción de la forma>> se utiliza indistintamente el mismo término “descripción” (script: escrito). Lo <<gráfico>> en el sentido griego del término, incluye las dos acepciones (description and depiction). Por eso puede hablarse de un “texto muy gráfico”, así como de lo muy descriptiva que puede ser una fotografía (picture).

El gesto corporal es, en este orden de ideas, gráfico o descriptivo desde el rol emisor en un proceso comunicativo, mientras que desde el rol perceptivo, su captación es visual. Así se puede resolver la constante discusión entre las denominaciones acuñadas como “diseño gráfico” y “diseño visual”. Gráfico en cuanto gesto emitido por la interfase humana, visual en cuanto gesto captado por la retina. Por lo cual, es más saludable conceptualmente, la expresión “diseño gráfico-visual”.¹⁷³

El diseño gráfico y el diseño de imagen y sonido responden a las necesidades del hombre de comunicarse mediante formas de comunicación visual y audiovisual.¹⁷⁴

Intuición: “La percepción súbita de una solución, la respuesta que precede a una pregunta..., se produce cuando a partir de datos no conocidos se logra generar otros nuevos para utilizarlos en la invención o el descubrimiento.”¹⁷⁵

Modernidad: De acuerdo con el *Vocabulario filosófico* de Lalande, el término “moderno” se empleaba ya en el siglo X en las polémicas filosófico-religiosas, tanto con una acepción positiva -para denotar apertura y libertad de espíritu, estar al tanto de los más nuevos descubrimientos- o de las ideas recientemente formuladas como con una acepción negativa -para significar ligereza, querer estar a la moda, cambiar por el gusto de cambiar-.

Ahora bien, no fue sino hasta el siglo XIX cuando su uso se volvió común y se utilizó para distinguir la antítesis entre feudalismo y capitalismo (tradición y modernidad), como gran momento de cambio-ruptura en el proceso histórico. En

172 RAE.Op. cit., [en línea] http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=te%F3ria

173 LOPEZ, Jaime. Siete claves para comprender el diseño de comunicación gráfico-visual. Cali, p. 5

174 GÓNZALEZ. Op. cit., p. 43

175 Ibid., p. 57

la misma época, modernidad empezó a servir para nombrar una aspiración cultural y una expresión artística. A la vez, el término adquirió una connotación ideológica (como serie de representaciones más o menos elaboradas que encubren y justifican una práctica, la capitalista, y facilitan la expansión del mundo de la mercancía).¹⁷⁶

Movimiento artístico: Un movimiento artístico es una tendencia o estilo referente al arte con una filosofía o meta específica en común, seguida por un grupo de artistas reproductores durante un periodo; o característico de un periodo; o restringido a un lugar determinado, con lo que se habla entonces de una escuela artística; o limitado a un grupo de artistas en un lugar y momento concreto. Con la palabra estilo también se alude particularmente a las características que unifican o distinguen una obra artística de otra y a un autor de otro.

Cada movimiento o estilo artístico refleja el arte con ciertos rasgos similares durante una etapa de tiempo, siendo un fenómeno de expresión artística que manifiesta las características propias de la época en el que surge. Los movimientos o estilos artísticos se clasifican por los historiadores de arte o de la literatura atendiendo a distintos criterios de periodización.¹⁷⁷

Percepción: La percepción consiste en recibir, a través de los sentidos, las imágenes, sonidos, impresiones o sensaciones externas. Se trata de una función psíquica que permite al organismo captar, elaborar e interpretar la información que llega desde el entorno.¹⁷⁸

La percepción es la impresión del mundo exterior alcanzada exclusivamente por medio de los sentidos, es decir, es una interpretación significativa de las sensaciones. Limitando el estudio de las percepciones sólo al campo visual, se dice que es la interpretación o discriminación de los estímulos externos visuales relacionados con el conocimiento previo y el estado emocional del individuo que resulta de un estímulo o impresión luminosa registrada en nuestros ojos.

El acto perceptivo, aunque cotidiano y realizado con automatismo, no es nada simple y tiene múltiples implicaciones, pues es evidente que el mundo real no es lo que percibimos por la visión, y por ello se precisa de una interpretación

176 REVUELTAS.Op. cit., [en línea]
http://biblioteca.itam.mx/estudios/estudio/letras23/notas/sec_1.html

177 IDÁRRIAGA. Op. cit. [en línea]
<http://bdigital.uao.edu.co/bitstream/10614/1033/1/TDG00183.pdf>

178 ANÓNIMO. Definición de Percepción Visual. Fuente electrónica [en línea]
<http://definicion.de/percepcion-visual/>

constante y convincente de las señales recibidas.¹⁷⁹

Percepción Visual: La percepción visual es aquella sensación interior de conocimiento aparente, resultante de un estímulo o impresión luminosa registrada por los ojos.¹⁸⁰

Práctica: Realización de una actividad de una forma continuada y conforme a sus reglas. Habilidad o experiencia que se adquiere con la realización continuada de una actividad. Aplicación de una idea, teoría o doctrina: la ciencia debe aunar teoría y práctica. Uso continuado o habitual que se hace de una cosa. Ejercicio o prueba que se hace bajo la dirección de un profesor para conseguir habilidad o experiencia en una profesión o trabajo.¹⁸¹

Sensación: Envuelve dos elementos, La estimulación de los receptores sensoriales, los receptores sensoriales son células especializadas capaces de transformar energía física en impulsos nerviosos; y la transmisión de mensajes neuronales desde los receptores sensoriales hasta el sistema nervioso central. La Gestalt es un principio y una escuela, como principio, esta escuela promueve la idea de que el todo es mas que la suma de sus partes; con ello pretenden destacar la importancia de lo que aporta a la percepción el sujeto que percibe, en términos de cómo organiza la información sensorial.¹⁸²

Sentido: Proceso fisiológico de recepción y reconocimiento de sensaciones y estímulos que se produce a través de la vista, el oído, el olfato, el gusto o el tacto, o la situación de su propio cuerpo.¹⁸³

Posmodernismo: El Posmodernismo fue una palabra empleada para significar el nacimiento de una época en la que se cuestionaron los principios modernistas y su resultado. Las normas de la cultura occidental fueron cuestionadas lo mismo que la autoridad de las instituciones tradicionales.

179 ANÓNIMO. Percepción Visual. Fuente electrónica [en línea]
<http://personal.us.es/jcordero/PERCEPCION/Cap01.htm>

180 ANÓNIMO. Definición de Percepción Visual. Fuente electrónica [en línea]
<http://definicion.de/percepcion-visual/>

181 ANONIMO. Práctica. Fuente electrónica [en línea]
<http://es.thefreedictionary.com/pr%C3%A1ctica>
<http://academic.uprm.edu/eddiem/psic3001/id61.htm>

182 MARRERO, Eddie. Sensación y Percepción. Fuente electrónica [en línea]
<http://academic.uprm.edu/eddiem/psic3001/id61.htm>

183 RAE. Op. cit., [en línea]
http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=te%F3ria

Tendencia: La tendencia es una corriente o preferencia hacia determinados fines. El término también permite nombrar a la fuerza que hace que un objeto se ladee hacia algún otro cuerpo y el pensamiento orientado a cierto rumbo. Tendencia también se utiliza como sinónimo de moda, en el sentido de tratarse de una especie de mecanismo social que regula las selecciones de las personas. Una tendencia es un estilo o una costumbre que deja una huella en un periodo temporal o en un sitio. Toda tendencia suele dejar fuera a un grupo de gente. En principio, este fenómeno es absolutamente natural y lógico, ya que resulta imposible que todos los seres humanos del planeta compartan un gusto o necesidad, más aún, en el mismo momento de la historia. Las razones trascienden una cuestión de preferencias, ya que en muchos casos es necesario contar con un cierto poder adquisitivo para subirse al tren de la moda. Las tendencias suelen mostrarse al mundo agresivamente, con un mensaje que tilda de anticuados o aburridos a quienes no desean seguirlas.¹⁸⁴

Teoría: La palabra teoría tiene su origen en el vocablo de origen griego *theorein* ("observar"). Este término solía emplearse para hacer mención a la visualización de una obra de teatro, lo que puede explicar porque, en la actualidad, la noción de teoría permite hacer referencia a un asunto provisional o que no es cien por ciento real.

De todos modos, la evolución histórica del vocablo permitió dotarlo de un sentido más intelectual y comenzó entonces a aplicarse a la capacidad para comprender la realidad por fuera de las vivencias sensibles, a partir de la asimilación de estas experiencias y su descripción por medio del lenguaje.

En la actualidad, una teoría se entiende como un sistemalógico de principios que se establece a partir de observaciones, axiomas y postulados, y persigue el propósito de afirmar bajo qué condiciones se llevarán a cabo ciertos supuestos. Para esto, se toma como punto de referencia una explicación del medio idóneo para que las predicciones puedan ser desarrolladas. En base a estas teorías, es posible deducir o postular otros hechos mediante ciertas reglas y razonamientos.¹⁸⁵

Vanguardia: Se conoce con el nombre de vanguardia al conjunto de manifestaciones artísticas que se desarrollaron en las primeras décadas del siglo XX y que se caracterizan por el énfasis puesto en la innovación y en la confrontación con las normas estéticas establecidas. Para comprender el fenómeno, basta con analizar el término que le da nombre; la vanguardia es la línea que entra en contacto por primera vez con el enemigo, es decir, es la más

184 ANÓNIMO. Definición de Tendencia. Fuente electrónica [en línea] <http://definicion.de/tendencia/#ixzz2ZPURCE27>

185 ANÓNIMO. Definición de Teoría. Fuente electrónica [en línea] <http://definicion.de/teoria/>

avanzada. Así, uno de los objetivos principales de la vanguardia era crear escuela, iniciar una nueva tendencia separándose del pasado.¹⁸⁶

186 ANONIMO. Definición de Vanguardia. Fuente electrónica [en línea]
<http://www.definicionabc.com/general/vanguardia.php>

5. DISEÑO METODOLÓGICO

La metodología a aplicar dentro del desarrollo de esta investigación parte de la selección de varias fuentes, dentro de las cuales encontramos una bibliografía de autores que permite realizar la caracterización descriptiva del diseño experimental en referencia al diseño de comunicación gráfico/visual.

5.1. TIPO DE ESTUDIO

- **Investigación Documental**

La investigación documental es un procedimiento científico, un proceso sistemático de indagación, recolección, organización, análisis e interpretación de información o datos en torno a un determinado tema. Al igual que otros tipos de investigación, éste es conducente a la construcción de conocimientos.

La investigación documental tiene la particularidad de utilizar como una fuente primaria de insumos, mas no la única y exclusiva, el documento escrito en sus diferentes formas: documentos impresos, electrónicos y audiovisuales. Sin embargo, los textos monográficos no necesariamente deben realizarse sobre la base de sólo consultas bibliográficas; se puede recurrir a otras fuentes como, por ejemplo, el testimonio de los protagonistas de los hechos, de testigos calificados, o de especialistas en el tema. Las fuentes impresas incluyen: libros enciclopedias, revistas, periódicos, diccionarios, monografías, tesis y otros documentos. Las electrónicas, por su parte, son fuentes de mucha utilidad, entre estas se encuentran: correos electrónicos, CD Roms, base de datos, revistas y periódicos en línea y páginas Web. Finalmente, se encuentran los documentos audiovisuales, entre los cuales cabe mencionar: mapas, fotografías, ilustraciones, videos, programas de radio y de televisión, canciones, y otros tipos de grabaciones.

Como en el proceso de investigación documental se dispone, esencialmente, de documentos, que son el resultado de otras investigaciones, de reflexiones de teóricos, lo cual representa la base teórica del área objeto de investigación, el conocimiento se construye a partir de su lectura, análisis, reflexión e interpretación de dichos documentos.

En dicho proceso se vive la lectura y la escritura como procesos de construcción de significados, vistos en su función social. En cuanto a la lectura, se tiene la posibilidad de elegir los textos que se desean leer y aquéllos que son pertinentes y significativos para las investigaciones. No se persigue un significado único; se

busca la construcción de la propia comprensión del texto, la explicación de la realidad a la que se hace referencia. La lectura es, en este sentido, un instrumento de descubrimiento, de investigación, de esparcimiento y de aprendizaje; por lo tanto, es fundamental para el desarrollo de los proyectos.

La escritura, al igual que la lectura, está presente permanentemente en el desarrollo de los proyectos. En este proceso, escribir es construir significados, es compartir, por escrito, el producto de la indagación, las reflexiones, observaciones, vivencias, lecturas, entre otras. Se escribe con propósitos claros y para una audiencia real. Por lo general, se escribe para compartir con otros, los estudiantes que consultarán en la biblioteca el resultado de sus indagaciones, los pares o la comunidad académica en general.¹⁸⁷

5.2. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

Dada la naturaleza de la investigación se empleó el enfoque Cualitativo, basándose en el muestreo no probabilístico. La información recopilada para el proyecto de investigación es de tipo primario, se recopiló material desde publicaciones impresas y medios virtuales.

Las representaciones gráficas expuestas emplean para ejemplificar el marco de teórico expuesto.

5.3. FUENTES DE INFORMACIÓN

Los elementos que constituyeron este muestreo fueron recopilados a juicio de la autora y el director del proyecto de investigación. La razón siendo que el material existente es variado y amplio. Las guías específicas que orientaron la escogencia de las fuentes fueron la necesidad de enmarcar un contexto histórico, económico, político, social, artístico y de diseño gráfico para resolver el problema de investigación de la monografía.

Las principales fuentes fueron publicaciones de reconocidos historiadores de arte y diseño. Los principales referentes fueron:

¹⁸⁷ MORALES, Oscar. Fundamentos de la Investigación Documental y la Monografía. Fuente electrónica [en línea] <http://webdelprofesor.ula.ve/odontologia/oscarula/publicaciones/articulo18.pdf>

- MEEGS, Phillip B. Historia del Diseño Gráfico. México, 2000.
- STANGOS, Nikos. Concepts of Modern Art. Londres, 1980.
- SATUÉ, Enric. El Diseño Gráfico Desde Los Orígenes Hasta Nuestros Días. Madrid, 2006.
- GÓNZALEZ, Guillermo. Estudio de Diseño. Sobre la construcción de las ideas y su aplicación a la realidad. Buenos Aires, 1994.
- URIBE, Diana. Historia de las civilizaciones. Bogotá. 2008.

También se utilizaron de fuentes virtuales, se procuro acceder a sitios web reconocidos, tratándose de lugares serios y comprometidos con la divulgación de información, además de ser apoyados por citas bibliográficas.

5.4. HERRAMIENTAS DE LA INVESTIGACIÓN

Como herramienta de investigación se utilizaron fichas documentales que permitirán la recolección de la información más importante para el desarrollo de la metodología utilizada en la investigación. También se utilizó el software Microsoft Word 2011 desarrollado para Mac y un computador con internet para el desarrollo formal del proyecto.

5.5. ETAPAS DEL TRABAJO


5.5.1. Indagación. Se realizó una recolección de información conceptual, formal y técnica existente sobre las vanguardias artísticas y del diseño gráfico en el siglo XX y siglo XXI, prestando un énfasis especial a las pistas que mostrarán referentes del diseño experimental. Se realizó una consulta de fuentes bibliográficas, que ampliaran el universo a estudiar, por medio de libros, web y recursos humanos, esta información constituye parte del marco teórico del proyecto.

5.5.2. Recopilación de datos y muestras. Se plantea un esquema de organización para realizar una interpretación y un análisis previo de la información recolectada. Se determina un marco teórico que expone información descriptiva sobre las características conceptuales, formales y técnicas sobre las vanguardias artísticas y del diseño gráfico en el siglo XX y siglo XXI, prestando un énfasis especial a las pistas que mostraran referentes del diseño experimental.



5.5.3. Tratamiento de datos. A continuación se logra clasificar y categorizar los datos y muestras pertinentes para la investigación en dos cuadros que proporcionan un orden y una clasificación a la información recolectada en la investigación.


Se presentan dos cuadros , un cuadro descriptivo de las características conceptuales, formales y técnicas de las principales vanguardias del diseño gráfico experimental, y un cuadro descriptivo de las características conceptuales, formales y técnicas de las principales vanguardias del diseño gráfico funcional. A partir de la matriz desarrollada se efectuara un análisis del carácter de este paradigma de diseño.

Cuadro 1. Descripto de características



CUADRO DESCRIPTIVO DE LAS CARACTERÍSTICAS CONCEPTUALES, FORMALES Y TÉCNICAS DE LAS PRINCIPALES VANGUARDIAS DEL DISEÑO GRÁFICO EXPERIMENTAL				
VANGUARDIAS	CARACTERÍSTICAS CONCEPTUALES	CARACTERÍSTICAS FORMALES	CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS	CARACTERÍSTICAS GENERALES
CUBISMO  Pablo Picasso: Demoiselles d'Avignon, 1908	<p>Las ideas eran más importantes que una representación naturalista sobre un tema específico. Se rechaza de la figuración imitativa de la naturaleza.</p> <p>El Cubismo se preocupó por reconsiderar y</p>	<p>Arte figurativo y anti-naturalista. Se reemplaza la representación de las apariencias con todas las posibilidades sin límite que permitía la forma inventada.</p> <p>Las figuras se abstraen en</p>	<p>Utilización del color local de los objetos, la cualidad misma de la forma, la reducción de las formas figurativas de la naturaleza por una jerarquía estructural de cubos, cilindros, conos o</p>	<p>Se preocupa por la representación intuitiva de la forma y sus características básicas.</p> <p>Es anti-naturalista, rompe con la propuesta tradicional de pintura.</p> <p>Propone una</p>

	<p>reinventar los procedimientos y valores pictóricos. El objetivo era representar la esencia de un objeto y sus características básicas, mas que su apariencia externa.</p>	<p>planos geométricos y las normas clásicas de la figura humana se rompen. El sujeto real son las formas, colores, texturas y valores usados en las relaciones espaciales.</p>	<p>pirámides. Es característico de esta pintura una composición de planos geométricos rítmicos.</p>	<p>gráfica innovadora, ilusoria e irreal.</p>
	<p>Es un arte ciertamente intuitivo, estuvo encaminado por un alto grado de contenido intelectual; es un arte tranquilo y reflexivo. Se caracteriza por una concepción formal basada en la recreación intelectual e intuitiva de las cosas.</p>	<p>Las ilusiones espaciales de la perspectiva dan lugar a un giro ambiguo de planos bidimensionales. Las perspectivas del objeto son diferentes y superpuestas con penetraciones de unas partes en otras.</p>	<p>Utilizaron la técnica del collage y el papier collée, a parte de la tradicional pintura. El collage les permitió una libertad de composición independiente del tema y declaraba la realidad de la pintura como un objeto bidimensional. La textura de los elementos del collage podía significar objetos.</p>	<p>Implanta nuevas técnicas en los procesos de creación gráfica.</p>
	<p>El Cubismo tiene una fuerte relación con el proceso de visión humana, emerge de la tensión irresoluble que produce la atracción sensual e intelectual de la estructura</p>	<p>Algunas figuras se ven simultáneamente desde más de un punto de vista. La visión simultánea permite la fusión de diversas vistas de una figura u objeto en una imagen única.</p>	<p>En el caso de Juan Gris en su técnica planeaba una estructura arquitectónica rigurosa, usando proporciones de las secciones</p>	

	pictográfica en conflicto con el reto de interpretar el tema.	Se propone la fragmentación de las formas y del espacio en planos interrelacionados por el color y las líneas. Se formula la ausencia de profundidad espacial, la creación de transparencias y el sombreado arbitrario.	áureas y una cuadrícula de composición modular; después “colocaba el tema” sobre este esquema de diseño.	
FUTURISMO  Filippo Marinetti: Montañas + Valles + Calles x Joffre, 1915  Giacomo Balla: Perro atraillado, 1912	El futurismo se postulaba contra de las realidades de la sociedad científica e industrial. Se caracteriza por la exposición de violencia, la rapidez y movimiento en su expresión artística. El contenido está relacionado con el mundo moderno, las ciudades y los automóviles, el bullicio y el dinamismo. Así	La armonía fue rechazada como una cualidad del diseño porque contradecía los saltos y descargas de estilo corriendo a través de la página. La tipografía se utilizó una disposición espacial inédita, en la cual la letra se libera de la alineación clásica adoptando formas concretas	Proponían un diseño tipográfico nuevo y con características de la pintura, llamado parole en liberte o palabras en libertad. Una de las características usaban, tres o cuatro colores de tinta y 20 tipos de letra que podían redoblar el poder expresivo de las palabras.	Rechazo en contra de la tradición establecida. Exige la renovación de procesos conceptuales y creativos. Produce propuestas gráficas innovadoras y antitradicionalistas. Se rechaza la armonía de las formas. Procura

 <p>Fortunato Depero: Postal, 1927</p>	<p>como máquinas, deportes y la guerra.</p> <p>Exigía con firmeza un arte nuevo para un mundo nuevo y se oponía a cualquier apego a las artes del pasado. Exaltaban de la originalidad.</p> <p>El futurismo conceptualizó que la escritura y/o tipografía se podían convertir en una forma visual concreta y expresiva.</p>	<p>figurativas, o bien alineaciones verticales, circulares, en escalera, etc.</p> <p>Procuraban representar la experiencia psíquica del movimiento y propone estructuras que representen: tiempo, velocidad, energía y fuerza.</p> <p>Usaron la persistencia de las imágenes en la retina, plantearon que las cosas que están en movimiento se multiplican y resultan distorsionadas, sucediéndose unas a otras como vibraciones en el espacio a través del cual pasan.</p>	<p>Presentaban simultaneidad en la visión.</p> <p>Utilización de formas y colores para generar ritmos.</p> <p>Usaron la caricatura como recurso expresivo, así mismo los colores resplandecientes y las transparencias.</p> <p>Dieron uso a la multiplicación de líneas y detalles, semejantes a la sucesión de imágenes de un caleidoscopio o una película.</p>	<p>producir sensación en el usuario.</p> <p>Se involucra en la sociedad con un discurso revolucionario.</p>
<p>DADAÍSMO</p>	<p>Fue una vanguardia preocupada por el asombro, la</p>	<p>Se ve inspirado por los planos geométricos y las formas de la</p>	<p>Realizaron el montaje de fragmentos y de objetos de</p>	<p>Crítica fuertemente el estado de la sociedad,</p>

	<p>protesta y lo absurdo. Proclamaba ser un antiarte, poseía un fuerte elemento negativo y destructivo.</p>	<p>letra como formas visuales concretas (no solo como símbolos fonéticos) del Cubismo y por la transmisión de tiempo y movimiento del Futurismo. Aunque abogaban en contra de estos movimientos.</p>	<p>desecho cotidiano presentándolo s como objetos artísticos.</p>	<p>proclamando un discurso anarquista.</p>
<p>John Heartfield: Revista Merz, edición 29 p. 675,1932</p>	<p>Provocaba una protesta continua contra las convenciones de su época.</p>	<p>Utilizaron los objetos comunes como escultura. Plantearon la renovación de la expresión mediante el empleo de materiales inusuales.</p>	<p>Declaran haber inventado la técnica del fotomontaje que consta en manipular imágenes fotográficas fusionadas para elaborar yuxtaposiciones estremecedoras y cambio de asociaciones.</p>	<p>Promueve la irracionalidad, lo absurdo.</p>
	<p>Asume una actitud de burla y difamación hacia la sociedad. Utilizando medios de expresión irónico-satíricos.</p>	<p>Liberaron al diseño tipográfico de sus normas tradicionales. Realizaban collages tipográficos.</p>	<p>Utilizaban la técnica del collage con impresos efímeros, desperdicios y materiales fusionados para hacer composición de color contra color, forma contra forma y textura contra textura, y la escultura.</p>	<p>Se proponen un arte basado en la provocación social.</p>
<p>Figura. 38. Marcel Duchamp: Fuente, 1917/1964</p>	<p>Los actos artísticos sucedían como procesos de probabilidad aleatoria y de elección deliberada, se volvieron asuntos de decisión y selección individual.</p>	<p>Un objetivo era acabar con las decepciones que le causaba</p>		<p>Es inventivo e innovador, proponiendo técnicas nunca antes utilizadas.</p>
				
<p>George Grosz: Whisky, 1918</p>				
				

Man Ray: Gun with Alphabet Squares, 1924	al hombre la razón, y recobrar el orden de lo natural y no razonable. Dadá quería sustituir el absurdo lógico de los hombres de hoy por el sinsentido lógico.			
SURREALISMO  René Magritte: El espejo falso, 1935  René Magritte: Firma en blanco, 1965	<p>El surrealismo desplaza la dimensión absurda hacia los dominios del inconsciente, fundando su estética en las fuentes ocultas de la imaginación.</p> <p>Buscaban lo “más real que el mundo real tras lo real”, el mundo de la intuición, los sueños y el reino de lo inconsciente. La imaginación es más importante que la lógica.</p> <p>Rechazaron el racionalismo y las convenciones formales</p>	<p>Los motivos evolucionaron intuitivamente hacia formas orgánicas crípticas.</p> <p>Presenta formas abstractas o figurativas simbólicas que intentan plasmar las imágenes de la realidad más profunda del ser humano, el subconsciente y el mundo de los sueños.</p> <p>Experimentó con armonías imprevistas y causales.</p> <p>Los colores se mezclan en sus más variadas formas, pero lo</p>	<p>Relanzo un tipo de collage como fórmula lingüística exclusiva y, con él, la obsesiva práctica de la asociación de imágenes.</p> <p>Procura escalas o texturas sorprendentes por su aparente contradicción.</p> <p>Se empleaba el frottage y el decalco.</p> <p>Se emplearon cambios bruscos y ambiguos en la escala, se desafiaron las leyes de la</p>	<p>Propone un arte onírico, sensible, emotivo y espiritual.</p> <p>Propone la intuición y los estados de inconsciencia para la creación artística.</p> <p>Se propone una imagen irreal.</p> <p>Protagoniza la experimentación fotográfica.</p>



Cristo de San Juan de la Cruz, 1951

dominantes de las actividades creativas de la postguerra, buscaron nuevos caminos para dar origen a nuevas verdades que pudieran revelar el lenguaje del alma.

El surrealismo profesaba una fe poética en el hombre y en su espíritu.

principal es el detalle de los dibujos y la manera irracional en que éstos se colocan en el espacio, creando una belleza plástica innegable.

Se presenta la animación de lo inanimado, el aislamiento de fragmentos anatómicos, metamorfosis, máquinas fantásticas, relaciones entre desnudos y maquinaria, evocación del caos, perspectivas vacías y universos figurativos propios.



gravedad y la luz, se crearon yuxtaposiciones inesperadas.

Se recurrió a profundas perspectivas que lograban llevar una vasta profundidad a la página impresa plana.


Usaron como recurso el automatismo visual.

Se utilizó la fotografía como recurso técnico. Se experimentó con la solarización, las rayografías, la distorsión, impresión de textura y las exposiciones múltiples.

<p>EXPRESIONISMO</p>  <p>Wassily Kandinsky: On White II, 1923</p>  <p>Paul Klee: Legend of the Nile 1937</p>	<p>Buscaba el arte que muestra los sentimientos represados del artista. Representa sus emociones, sentimientos y pensamientos personales.</p> <p>Buscaba el arte como un objeto sin tema que lograra mostrar sentimientos expresados solo por la percepción.</p> <p>Se combina el sentimiento (lo espiritual) y la ciencia (lo material) o, dicho de otro modo, lo real y lo abstracto, como formas de expresión de lo externo y lo interno.</p>	<p>El color, el dibujo y la proporción a menudo se exageraron o distorsionaron, y el contenido simbólico era muy importante.</p> <p>Es capaz de mostrar la espiritualidad de las personas por medio del color, la línea y la forma sobre las telas.</p> <p>Protagonizan las obras elementos como máscaras y paisajes. Se deja de lado la representación objetiva de la figura humana dando paso a rostros desfigurados y tristes.</p> <p>Predominan los colores los colores azul, amarillo y verde,</p>	<p>Sus intereses plásticos se concentraron en el movimiento y el color, procurando imponer un estilo abstracto de la forma bajo un nuevo contenido significativo.</p> <p>Distorsiona las formas, recurre al uso de colores fuertes y puros, combina al azar. Su intención es alimentar sus obras de una desmedida fuerza psicológica y expresiva.</p> <p>Las propiedades táctiles se alcanzaron por medio de pintura gruesa, el trabajo de</p>	<p>Se refleja un arte emocional y abstracto.</p> <p>La percepción es el medio en el que se conecta al usuario.</p> <p>El contenido simbólico es muy importante.</p>


		contrastando con el blanco y negro.	un cepillado libre y un dibujo de contorno fuerte.	
<p>EL SUPREMATISMO</p>  <p>Kasimir Malevich: Suprematist Composition, 1915</p>  <p>Kasimir Malevich: Cuadro negro, 1913</p>	<p>Rechazo tanto la función utilitaria como la representación pictórica, en vez de eso busco la suprema expresión del sentimiento, sin buscar valores prácticos e ideas ni una tierra prometida.</p> <p>Vio el trabajo del arte como una construcción de elementos concretos de color y forma.</p>	<p>Estilo caracterizado por la pintura de formas básicas y color puro.</p> <p>Formas puras y absolutas en la plasmación de armonías sencillas.</p> <p>Se emplean colores planos contrastantes (en general primarios y también gamas intermedias, blanco y el negro). Predominaron los fondos neutros, generalmente el blanco.</p> <p>El punto de fuga no se ubica sobre el horizonte, sino sobre el infinito.</p> <p>Algunas estructuraciones complejas asimétricas, de</p>	<p>Desarrollo una abstracción geométrica elemental, no objetiva y pura. (todo se reduce a triángulos, cuadrados, la cruz y el círculo).</p> <p>La forma visual se convierte en el contenido y las cualidades expresivas se desarrollan de la organización intuitiva de las formas y colores.</p>	<p>Rechaza la función utilitaria.</p> <p>Busca la expresión del ser.</p> <p>Es un arte elemental.</p>

		líneas y formas trapezoidales en variación constante (distintos tamaños y colores), generalmente ordenadas en relación con diagonales, producen sensación dinámica.		
<p>EXPRESIONISMO ABSTRACTO</p>  <p>Jackson Pollock: Number 7, 1951</p>  <p>Jackson Pollock: Number 1, 1948</p>  <p>Clifford Still: Still: 1957-D No. 1, 1957</p>	<p>Movimiento influenciado por el cubismo y el surrealismo.</p> <p>Pretendía mostrar un gesto de liberación del espíritu. Se plantea la intercesión entre realidades encontradas.</p>	<p>Se refleja en sus obras un alto contenido emocional, caracterizadas por su abandono de la iluminación naturalista, espacios llenos de formas y planos, espacios cerrados representados por superficies cubiertas de pintura para significar un campo sin límites.</p> <p>Generalmente son abstractos en el sentido de que eliminan la figuración.</p>	<p>Algunos artistas emplearon el Action Painting. La principal característica de esta pintura era la gran energía, casi violencia física, para pintar con libertad sobre un lienzo (que debía ser grande y que colocó sobre el piso para poder tener una amplia perspectiva), también utilizó un mayor movimiento de vaivén en su técnica, dándole al cuadro la</p>	<p>Procura plasmar el espíritu del artista en su piezas.</p> <p>La forma es abstracta y espontánea.</p>


		<p>Se notaba una preferencia por el gran formato.</p> <p>Una de las características principales de los expresionistas abstractos es la concepción de la superficie de la pintura como all over (cobertura de la superficie).</p> <p>El cromatismo suele ser muy limitado: blanco y negro, rojo, amarillo y azul.</p>	<p>posibilidad de generar más efectos accidentales que el artista exploraba para liberar el procedimiento y la técnica al pintar.</p> <p>Recurrieron al dibujo y pintura. Trabajaron comúnmente con oleo sobre lienzo.</p> <p>Acogen procedimientos espontáneos creando imágenes llenas de fuerza, pinturas extremas carentes de formas, expresivas y personales en color.</p>	
<p>POP ART</p> 	<p>No es un movimiento artístico en sí, la justificación del artista pop no es producir obras de arte sino dar sentido del entorno,</p>	<p>Usa imágenes conocidas con un sentido diferente para obtener una nueva estética o para conseguir una visión crítica de la</p>	<p>Presenta el tratamiento pictórico de forma no tradicional, el lenguaje es figurativo y representa objetos reales,</p>	<p>Ejerce una crítica a la sociedad de consumo mediante su ejecución.</p> <p>Aprovecha las imágenes</p>

<p>Andy Warhol: <i>Campbell's Soup</i>, 1968</p>  <p>Andy Warhol: Marilyn Monroe (Marilyn), 1967</p>  <p>Roy Lichtenstein : Drowning Girl, 1963</p>	<p>descubrir cuál es la lógica que lo rodea, la forma y la dirección que tiene.</p> <p>Se caracteriza por su rechazo del Expresionismo abstracto e intento de volver a poner el arte en contacto con el mundo y la realidad objetual.</p> <p>Todo lo concerniente al arte pop es efímero y provisional.</p>	<p>sociedad de consumo.</p> <p>Pintaban en un lenguaje figurativo temas de la sociedad de consumo, elementos fácilmente reconocidos por el público. Recurrieron a elementos como latas de comida, comics, señales de tránsito, botellas de refrescos, paquetes de cigarrillos, imágenes de las revistas, periódicos, de anuncios que sobresalían en los comercios.</p> <p>La tipografía era sumamente expresiva.</p> <p>Se utilizaban colores puros, brillantes y fluorescentes.</p> <p>Combinación de la pintura con objetos reales integrados en la composición de la obra.</p>	<p>no se concentra exclusivamente en sus cualidades formales, combina con sus cualidades abstractas intrínsecas gracias al empleo de imágenes familiares y fácilmente reconocibles. Se empleó la fotografía, la serigrafía, el silkscreen, el óleo, collages, fotografías y la pintura como medio expresivo.</p> <p>Los materiales como el poliéster, la gomaespuma o la pintura acrílica, ocuparon un lugar destacado.</p>	<p>reconocidas por la sociedad y las utiliza para producir piezas gráficas.</p>
---	---	---	---	---

<p>LA IMAGEN CONCEPTUAL</p>  <p>Milton Glaser: Bob Dylan Poster, 1967</p>  <p>Milton Glaser: Art is Whatever Poster, 1996</p>	<p>Cuestiono abiertamente la validez de lo formalista, lo más importante son los conceptos por encima de los procesos de ejecución de la obra.</p> <p>Sus bases fueron el análisis, la teoría y el lenguaje, apareció un arte que existía sin importar la forma que adoptara o no en la mente del artista.</p> <p>Los artistas se expresan a sí mismos, crean imágenes más personales y son los</p>	<p>Las imágenes no solo transmitían la información narrativa sino también ideas y conceptos. El contenido mental se unió al contenido percibido como un motivo.</p> <p>No sólo constituye un conjunto de convenciones visuales o una unidad de técnicas o imágenes visuales, sino más bien una actitud acerca de las comunicaciones visuales, una accesibilidad al tratar formas y técnicas nuevas, así</p>	<p>Las técnicas y proceso creativos varían según la intención comunicativa de cada artista. Esta tendencia se caracteriza por la influencia visual del minimalismo y el dadaísmo.</p> <p>Introdujo el Push Pin Style de los Estados Unidos.</p>	<p>Propone un arte formulado por conceptos, exalta el lenguaje y desposee a la forma de valor.</p> <p>Se generan expresiones personales por parte del diseñador.</p> <p>Propone un arte comunicacional no convencional.</p>

	<p>precursores de estilos.</p> <p>El arte puede existir fuera de su entorno convencional, se puede hacer arte de cualquier cosa.</p>	<p>como la reinterpretación de obras de periódicos anteriores y una habilidad para integrar la palabra y la imagen en un todo conceptual y decorativo</p>		
<p>EL CARTEL PSICODÉLICO</p>  <p>Bonnie Maclean: <i>The Yardbirds,</i> <i>The Doors,</i> 1967</p>	<p>Posee un espíritu de demanda y protesta social, se caracteriza por su espíritu político de contracorriente.</p> <p>Establece una relación conceptual con el desorden social, el rock y las drogas psicodélicas.</p>	<p>Se caracteriza por la pulsante proyección del color, por sus formas turbulentas, letras retorcidas, curvadas e ilegibles, impresos en colores complementarios, sinuosas y fluidas curvas de sus imágenes, un efecto de ilusión óptica de movimiento y vibración aparente en la percepción visual de las</p>	<p>Se recurrieron a técnicas previamente mencionadas, como la serigrafía, el dibujo, la pintura, entre otros.</p>	<p>Se caracteriza por la protesta social, su espíritu político y su cercanía a conductas anárquicas.</p> <p>Se sacrifica la legibilidad en función de la forma.</p>

		personas y el uso de un profundo contraste.		
<p>TIPOGRAFÍA DE LA NEW-WAVE</p>  <p>Dan Friedman: Portada de revista, Typografische Monatsblätter, 1971</p>  <p>April Greiman y Jayme Odgers: Afiche para CalArts, 1979</p>  <p>Willi Kunz: Cartel, 1978</p>	<p>Presento una oposición al formalismo tipográfico de la tradición modernista.</p> <p>Buscaba desmarcarse de la ortodoxia que representaba el estilo internacional.</p> <p>Se considero su trabajo como un intento de expandir los parámetros de la comunicación tipográfica.</p>	<p>Se evidencia alegría e intuición, un diseño rico en efectos visuales, energía e intensidad.</p> <p>La tipografía busco comunicar un nuevo espíritu de orden y limpieza que cuestionaba las proporciones, reglas y apariencias superficiales y académicas tradicionales. Desarrollo un nuevo vocabulario tipográfico.</p> <p>Sobreponer textos con imágenes y unifica la tipografía con imágenes pictóricas en formas sin precedente.</p> <p>Se resalta las</p>	<p>Su proceso creativo se caracteriza por el rechazo al ángulo recto como un principio de organización exclusivo.</p> <p>Se trabaja con tipos de plomo, sistemas de impresión tipográfica, impresión offset y sistemas de películas. Su proceso de diseño comprendía múltiples positivos de película y ocultadores que son apilados, arreglados y luego expuestos con un registro cuidadoso para producir un negativo, el cual va al impresor. Tamb</p>	<p>Se opone a la tradición.</p> <p>Se inclina hacia la heterodoxia.</p> <p>Se propone un diseño emotivo e inclusivo.</p>

 <p>Willi Kunz: Páginas 12 T y p o graphical Interpretatio ns, 1975</p>		<p>inversiones del tipo, los bloques de texto escalonados, diferentes espaciados, subrayados, etc. Así como el uso de la fotografía con una trama fuerte que le daba más aspecto de grafismo que de obra realista.</p> <p>Se presentan formas traslapadas, líneas diagonales que implican perspectiva o perspectiva inversa, trazos gestuales que se mueven de regreso en el espacio, se sobreponen o se mueven detrás de elementos geométricos y formas flotantes que forman sombras son los recursos que utiliza para hacer que las formas se muevan hacia delante y hacia atrás desde la</p>	<p>ién utilizaba la sobre impresión en los casos que requerían color.</p> <p>Se recurrió al uso del collage.</p> <p>Se planteo una tipografía mas inclusiva, se exploro principios de ritmo, armonía y proporción, se promovía el trabajo tanto funcional como estéticamente no convencional.</p>	
--	--	---	---	--



		superficie de la página impresa. También texturas resultantes de las pantallas agrandadas con el proceso a cuatro colores y los modelos repetitivos de puntos o líneas trazadas que contrastan con las figuras planas de color o tono.		
<p>DISEÑO GRÁFICO DE LA ERA DIGITAL</p>  <p>Anne Burdick Emigre 36, 1995</p>  <p>David Carson: Ray Gun</p>	<p>Se experimento con las nuevas tecnologías.</p> <p>Expresó una obligación para aceptar el desafío de avanzar hacia un nuevo panorama de las comunicaciones . Se declaro que sería un desperdicio usar las nuevas herramientas para imitar lo que ya se había hecho.</p> <p>Tuvo fuertes criticas por parte del diseño</p>	<p>Se usaron las imágenes fotográficas y los textos con las diferentes tipografías, intercalando y superponiendo la información en la pantalla con texturas generadas por la computadora, se concibió la página como un espacio tridimensional donde todos los elementos se mezclan sin ningún tipo de jerarquía y en un complicado orden generando</p>	<p>Los procesos de diseño cambiaron, ahora se podía emplear un sin fin de técnicas gracias a un solo programa.</p> <p>El trabajo en equipo se vio remplazado por el trabajo de una sola persona con una computadora.</p> <p>Experimentaron con el diseño de fuentes para crear tipos de letras digitales con un programa</p>	<p>La experimentación es uno de sus rasgos principales.</p> <p>Se evidencia el desorden y la irregularidad en la composición.</p> <p>Se combinaban las técnicas de ejecución grafica.</p>

#7, 1993	funcionalista y tradicional.	fuerza simbólica y gráfica.	llamado FontEditor.	
	Tenían una fuerte mirada crítica sobre el diseño posmoderno.	Se impulso el desorden en la composición. Se promovió el uso experimental de la tipografía, los elementos que componen cada página aparecen desacomodados , columnas de diferentes formas, bloques de texto girados, que en ocasiones están cruzados o juntos dificultan la lectura.	Se combinaban la técnica digital con la análoga.	
	Buscaba cautivar al publico. Convirtió la lectura en un proceso de descubrimiento, una experiencia interactiva.		Se desarrolla la interactividad con el diseño.	



Ahora complementario a este, se cree importante establecer las características de su opuesto, el diseño funcional.


Cuadro 2. Decriptivo de las características conceptuales

CUADRO DESCRIPTIVO DE LAS CARACTERÍSTICAS CONCEPTUALES, FORMALES Y TÉCNICAS DE LAS PRINCIPALES VANGUARDIAS DEL DISEÑO GRÁFICO FUNCIONAL				
VANGUARDIAS	CARACTERÍSTICAS CONCEPTUALES	CARACTERÍSTICAS FORMALES	CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS	CARACTERÍSTICAS GENERALES
PLAKATST	Es un estilo de	Se caracteriza	El cartel se	Se enfoca a su

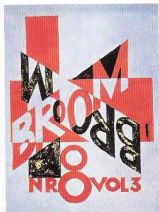

<p>IL</p>  <p>Lucian Bernhard: Cartel Priester, 1905</p>  <p>Ludwig Hohlwein: Cartel, 1914</p>	<p>cartel, sustituye la simplificación y reducción del naturalismo en la comunicación gráfica por un lenguaje de forma y señal más avanzado.</p> <p>Aunque sucede en medio de las vanguardias artísticas se aleja de estos estilos.</p> <p>Se enfoca al comercio y la publicidad.</p>	<p>formalmente por sus colores mate simples.</p> <p>Sólo contiene los datos informativos mínimos, sin ornamentos, figuras o motivos compositivos de ningún tipo.</p> <p>Se destaca por una tipografía sans-serif realizada con trazos de pincel grueso.</p> <p>Algunos incluyen diferentes tipos de textura y patrones decorativos en su gráfica.</p> <p>Se combinan las formas sencillas y poderosas con imaginaciones más naturalistas.</p>	<p>reduce a la imagen del producto (de manera icónica).</p> <p>Los carteles presentaban fondo pleno.</p> <p>Posee un énfasis en la reducción, en la forma minimalista y en la simplificación.</p>	<p>función para el comercio y la industria.</p> <p>Se caracteriza por la forma icónica y simple.</p> <p>Procura emitir un mensaje directo sin distractores visuales.</p>
<p>ART DECO</p>	<p>Es un estilo de intención decorativa. La</p>	<p>El Art Déco se basa principalmente</p>	<p>Posee atributos de geometría</p>	<p>Funciona para la industria y la sociedad de</p>

	<p>intención era mostrar los adelantos, tanto en materia de artículos de decoración como en productos industriales. El gusto por lo exótico que caracteriza al Art Deco.</p>	<p>en la geometría con el uso del cubo, la esfera y la línea recta, además de los imprescindibles zigzags.</p>	<p>simplista, en zigzag, moderna y decorativa.</p>	<p>elite. Es un estilo decorativo y detallista.</p>
	<p>Su propósito fue mostrar cómo se podía usar el estilo formal del cubismo y del futurismo, y causar un fuerte efecto en la comunicación mediante el diseño gráfico.</p>	<p>Se usan formas abstractas que se muestran en la naturaleza, rayos luminosos radiantes, fluidos acuáticos, nubes ondulantes.</p>	<p>Los materiales usados en este estilo son, en general, caros y extraños. El cromo, metal de color argentino y cristalino, la baquelita, resina sintética y moldeable, y el plástico.</p>	<p>Su forma se influencia por la geometría simplista y moderna.</p>
<p>A. M. Cassandre: Cartel Dubonnet, 1932</p>	<p>Funciono principalmente para satisfacer las excentricidades a las cuales se acostumbraba la clase acomodada de la época, a través de objetos lujosos de decoración mostraban su estatus social.</p>	<p>Prefiere la tarea más difícil de anunciar productos en términos de formas que simbolizan algo solo para estos productos en particular.</p>	<p>Maderas exóticas y otros elementos naturales se utilizan en los muebles y en la confección de atuendos de vestimenta.</p>	
	<p>La obsesión del Art Deco por el</p>	<p>Los motivos de las culturas prehispanas son también muy usados. Formas de las culturas azteca, maya o inca y motivos inspirados en los objetos de los descubrimientos arqueológicos</p>	<p>El colorido participa audazmente en los textiles, cerámica y materiales tales como la baquelita y el plástico en los que se hace la imitación de jade, ámbar,</p>	

	diseño es latente hasta en los más mínimos detalles de la construcción.	de Egipto, Mesopotamia, de los pueblos africanos o indios.	etc.	
<p>EL CONSTRUCTIVISMO</p>  <p>El Lissitzky: Golpeen a los blancos con la cuña roja, 1919</p>  <p>El Lissitzky: Páginas de Por la voz de Mayakovskiy, 1923</p>  <p>El Lissitzky and Hans Arp: Portada del libro The Isms of Art,</p>	<p>Se caracterizaba por la elaboración de estructuras útiles.</p> <p>Creían en renunciar al arte por el arte, en cambiar el arte al servicio de la estética por el arte al servicio de la comunidad.</p> <p>Las bases del constructivismo son las artes constructivas de la ideología comunista y representan su expresión visual.</p> <p>Parte de la ideología constructivista se jactó de haber cambiado el trabajo de laboratorio por aplicaciones</p>	<p>Predomina lo tridimensional, la escultura, la arquitectura y el diseño industrial.</p> <p>Consta de elementos de formas geométricas, lineales y planas. Esta basado en líneas puras y formas pesadas.</p> <p>Sus composiciones son construidas matemáticamente.</p> <p>La obra se comunica con el espacio que la rodea o penetra. Se valora la simultaneidad del espacio, el tiempo y la luz.</p> <p>Hace hincapié en lo abstracto,</p>	<p>La textura se asume como los materiales usados en la producción de bienes útiles de forma industrial y la construcción como el proceso creativo que daba normas sobre la organización visual.</p> <p>Se empleo el estilo de pintura <i>Prouns</i>, una transición entre la arquitectura y la pintura, consistente en introducir la profundidad neutra, negativa y positiva en el plano pictórico.</p> <p>También emplearon el</p>	<p>Aplican a la utilidad en la construcción de diseño.</p> <p>Propone el servicio a la comunidad como principio.</p> <p>Se identifica con la industria.</p>



1925	<p>prácticas del diseño gráfico.</p> <p>Rechaza al arte burgués. Se evitó el ornamento.</p>	<p>pero relacionado con la industria y la técnica.</p> <p>Uso de los colores naranja, rojo, azul, amarillo, negro y blanco (tanto en afiches como en objetos).</p>	<p>fotomontaje, la impresión, la sobreimpresión y la pintura.</p> <p>Se utilizaba la construcción con instrumentos y maquetas para realizar sus diseños.</p> <p>Se elabora con materiales simples: madera, metal, yeso, alambre, plástico, cartón y vidrio.</p>	
<p>DE STIJL</p>  <p>Theo van Doesburg y Laszlo Moholy Nagy: Portada, 1925</p>	<p>Buscaba leyes universales de armonía y equilibrio para las expresiones artísticas.</p> <p>Theo van Doesburg declaro: “Desnudemos a la naturaleza de todas sus formas y sólo quedará el estilo”.</p> <p>Postulan un planteamiento completamente racionalista sobre el arte y</p>	<p>Propone una estética renovadora basada en la depuración formal.</p> <p>Se producen composiciones estrictamente geométricas. Realizan una simplificación radical de la gráfica. Las formas se reducen a líneas horizontales y verticales. Da pie a la abstracción</p>	<p>En el caso de Piet Mondrian, trabajo con las abstracciones buscando representar el equilibrio de la realidad más pura donde las líneas verticales y horizontales marcaron su forma de ver el mundo.</p>	<p>Se identifica con la universalidad de la gráfica y la armonía visual.</p> <p>Busca la esencia de la forma, se reduce la gráfica a su más mínima expresión.</p>

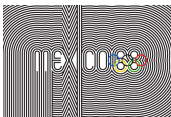

 <p>MAANDBLAD VOOR DE MODERNE BEELDENDEN REDACTIE: THEO VAN DOESBURG MET MEDEWERKING VAN VOORNAME BINNEN- EN BUITENLANDSCHE KUNSTEN- NAARS. UITGAVE: J. HARMIS TIEPEN TE DELFT IN 1917.</p> <p>Vilmos Huszar: Portadas de De Stijl, 1918</p>	<p>declaran que en la plástica exacta de relaciones puras, esta la esencia de toda emoción de belleza artística.</p>	<p>geométrica y a los ritmos asimétricos equilibrados.</p> <p>Se propone una reducción de los colores a sus pigmentos primarios.</p>		
<p>LA BAUHAUS</p>  <p>Oscar Schlemmer: Sello Bauhaus, 1923</p>  <p>Joost Schmidt: Cartel, 1923</p>	<p>Declaraban que la construcción completa es el objetivo final de todas las artes visuales; el artista es un artesano sobresaliente y su trabajo se convierte en arte.</p> <p>Buscaba unidad entre el arte y la tecnología desarrollando respuestas a problemas industriales.</p> <p>Propusieron la interdisciplinariedad como un modelo laboral que lograría elevar las cualidades funcionales y estéticas de la</p>	<p>Se percibe un fuerte énfasis en la claridad absoluta de la tipografía. La legibilidad y la comunicación nunca debe ser deteriorada por una estética a priori. La tipografía fue utilizada como herramienta comunicativa.</p> <p>Negro, blanco y rojo eran los colores principales. Lo que era significativo para el contenido se destacaba o se subrayaba.</p> <p>Utilizaban formas limpias construidas de</p>	<p>En los procesos creativos se ocuparon en explorar, combinar y aplicar sus conocimientos a la industria y la creación de productos funcionales.</p> <p>Innovaron el diseño arquitectónico con creaciones de vidrio y acero.</p> <p>La Bauhaus, procuraba liberar las habilidades creativas de los estudiantes, y buscó desarrollar una conciencia de percepción,</p>	<p>Establece la funcionalidad como el valor primordial de la gráfica.</p> <p>Se apropia de la tecnología para construir propuestas afines al desarrollo industrial y social.</p> <p>Se presencia la construcción racional en la composición de la gráfica.</p> <p>Busca el equilibrio y la armonía.</p>

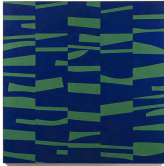
 <p>Laszlo Moholy-Nagy: Portada Broom, 1923</p>  <p>Herbert Bayer Staatliches Bauhaus in Weimar, 1923</p>	<p>producción en masa.</p> <p>Crearían en la construcción social.</p> <p>Creía en un diseño enfatizado en el racionalismo y el diseño mecánico. Declararon que la esencia del arte y el diseño no era la ejecución sino el concepto, y que se podían separar.</p> <p>Existieron diferentes posturas sobre el diseño, pero siempre se pensó en la funcionalidad como una meta. Su director Walter Gropius se oponía a la creación de un estilo Bauhaus o a la imposición de un estilo sobre los estudiantes.</p>	<p>forma racional.</p> <p>Se declaró la afirmación “menos es más”. Afirmación que se convirtió en una significativa doctrina.</p> <p>En la arquitectura se caracterizó por la ausencia de ornamentación en los diseños, así como por la armonía entre la función y los medios artísticos y técnicos de elaboración.</p> <p>En el diseño de carteles, periódicos, y otros impresos ocasionales, la página impresa ya no era simétrica, sino compuesta en equilibrio asimétrico; bloques, bandas y líneas eran ineludibles.</p>	<p>habilidades intelectuales y experiencia emocional.</p> <p>Experimentaron con la pintura, la fotografía, el cine, la escultura y el diseño gráfico. Además con nuevos elementos como la resina acrílica y plástica; nuevas técnicas como el fotomontaje, medios visuales, la luz, la transparencia y el movimiento cinético.</p> <p>Se generó la técnica fotoplástica gracias a la utilización de la cámara como una herramienta de trabajo.</p>	
---	---	---	--	--

<p>EL ESTILO TIPOGRÁFICO INTERNACIONAL</p>  <p>Max Bill: Cartel, 1945</p>  <p>Anton Stankowski: Portada Diseños de Berlín, 1971</p>	<p>Solucionaron los problemas con una perspectiva más universal y científica, dándole al diseño como oficio utilidad e importancia.</p> <p>Proclama un arte universal de claridad absoluta basado sobre una construcción aritmética controlada.</p> <p>Se declaro: “Es posible desarrollar un arte en gran medida sobre la base del pensamiento matemático.”</p> <p>Buscaban orden funcional en la composición de un diseño. Los sentimientos del diseñador y/o la necesidad de persuadir al</p>	<p>Se caracteriza por lograr estructurar la información de forma legible y armoniosa dándole una unidad visual a diseño, mostrando la información visual clara y objetivamente. Se proponen elementos geométricos organizados con un orden absoluto.</p> <p>Las pinturas concretas estaban totalmente construidas a partir de elementos visuales puros con exactitud matemática en cuanto a planos y colores.</p> <p>Exploro el uso de la margen irregular e indicaba los</p>	<p>Entre los proceso creativos vale resaltar el alto grado de armonía de las formas visuales al usar la geometría y la matemática para darle impacto a la obra.</p> <p>Se desarrollo la pintura concreta.</p> <p>Se trabajo la fotografía innovando con el fotomontaje y la manipulación de imágenes.</p>	<p>Desarrolla un diseño funcional y universal enfocado en la utilidad.</p> <p>Procura la armonía visual y la construcción matemática de la gráfica.</p> <p>La forma no tiene un significado diferente del que presenta formalmente.</p> <p>La fotografía fue una importante herramienta.</p>

	público con técnicas propagandísticas sobra, en este caso lo importante es comunicar.	párrafos por un intervalo de espacio en lugar de un párrafo con sangría.		
<p>LA ESCUELA DE ULM</p>  <p>Lufthansa</p> <p>Otl Aicher: Identidad Lufthansa, 1962</p>	<p>Definían el diseño no como una extensión del arte a la vida cotidiana sino por el contrario, el diseño era práctico y debía ajustarse a las exigencias de la tecnología y la industria.</p> <p>Su ideología tiene tres puntos importantes sobre los que se basan: 1. La utilidad y funcionalidad de un objeto con respecto a los requisitos ergonómicos del mismo, 2. La armonía entre el diseño y la tecnología y la industria y 3. El diseño que expresa la imagen de la</p>	<p>Crearon logotipos de tendencia a la austeridad, predomina el concepto del minimalismo.</p> <p>Producían símbolos aplicables a distintos usos. Predominaba la claridad y precisión.</p> <p>Se produjo señalética con figuras geométricas, casi mecánicas e iconos de gran calidad.</p>	<p>Genero un modelo propio caracterizado por la integración del proceso de diseño en el proceso de producción y por proponer una metodología para el proceso de creación.</p> <p>Incluían en su programa un estudio de semiótica, la teoría filosófica general de las señales, el estudio del significado de las señales y de los símbolos. También se reexaminaron los principios de la retorica griega para su</p>	<p>El diseño sirve como herramienta practica para la industria.</p> <p>Resalta la utilidad y la funcionalidad.</p> <p>Aplica conceptos del lenguaje grafico/visual a los procesos de diseño.</p>

	<p>empresa.</p> <p>Se tenía culto al método.</p>		<p>aplicación a las comunicaciones visuales.</p>	
<p>LA ESCUELA DE NUEVA YORK</p>  <p>Saul Bass: The man with the golden arm, 1955</p>  <p>Herb Lubalin: Logos, 1965 – 1967</p>	<p>Participa de un ambiente de innovación gráfica.</p> <p>Se impulso el desarrollo gráfico publicitario.</p> <p>Se alejaban de los ideales conceptuales de las escuelas europeas pero asimilaban sus principios gráficos.</p> <p>Se considero la forma visual como un mensaje de comunicación. Se adopto la filosofía que integraba completamente los conceptos visuales-verbales vitales para una combinación exitosa del mensaje.</p>	<p>Logro comunicar mediante señales, contrastando lo visual con lo simbólico.</p> <p>La obra se destaca por la búsqueda de símbolos que comunicaran lo más importante de los contenidos.</p> <p>El diseño de tipográfico alcanzo logros importantes en la expresión por medio de la escala y el color.</p> <p>En el área editorial se propuso un diseño de revistas donde se divide la página en tres columnas, se presentan títulos centrados e imágenes informativas.</p>	<p>Se le adjudico gran importancia al valor de los símbolos y signos ordinarios, en la escuela de Nueva York son percibidos como herramientas para trasladar ideas en las comunicaciones visuales. Es necesaria la alteración y yuxtaposición de los símbolos para generar una reinterpretación del mensaje que logre hacer de lo ordinario algo extraordinario.</p> <p>Tenían profundos conocimientos de la impresión y la tipografía. Se empleo planchas para impresión</p>	<p>Exalta la comunicación y los símbolos lingüísticos para la creación de piezas de diseño gráfico.</p> <p>Desarrolla conceptos importantes para la publicidad.</p> <p>El concepto y la forma visual están ligadas en una unidad indivisible.</p>

		<p>Se resalta el expresionismo tipográfico, en el cual el concepto y la forma visual están ligadas en una unidad indivisible llamada tipograma. Algunas veces se compromete la legibilidad para lograr impacto visual.</p>	<p>tipográfica, se exploró los grabados de los siglos XVIII y XIX como herramientas del diseño.</p> <p>Se utilizó el dibujo tipográfico, la fotografía, el dibujo caligráfico con pincel y figuras de formas que recortaba para armar sus diseños.</p>	
<p>OP ART</p>  <p>Lance Wyman: Logo XIX Olimpiada, 1966</p>  <p>Omar Rayo: Coleópsam a Artis X, 1992</p>	<p>Se caracteriza por ausencia de emotividad en sus obras, procura producir sensaciones antes que emociones.</p> <p>Practicaban el arte como de actividad práctica.</p> <p>Se vale de principios científicos y estructuras repetitivas para crear ciertos efectos en el espectador quien en algunos casos</p>	<p>Su objetivo es buscar el movimiento en la superficie de un cuadro por medio del uso de colores, luces y sombras.</p> <p>Las obras se convierten en espacios tridimensionales llenos de vibración, movimiento y oscilación.</p> <p>Hace hincapié en las ilusiones, y muchas veces aparece en el ojo humano</p>	<p>Las composiciones Op crean un complejo de tensiones visuales en la mente del visionario, que da la sensación de ser una ilusión en movimiento.</p> <p>Las técnicas que utiliza el Op Art son habitualmente la yuxtaposición del color y el uso de espacios positivos y</p>	<p>Carece de un factor emotivo y simbólico.</p> <p>Resalta e valor práctico de la gráfica.</p> <p>Procura causar ilusiones visuales sobre el espectador.</p>

	puede cambiar la configuración de la propia obra.	para ser movido o acompañado en una precisa, y matemática composición. Utiliza fenómenos ópticos para producir imágenes pictóricas abstractas.	negativos. Se utiliza la repetición de módulos, la implementación de perspectiva en la estructura, la gradación y la radiación.	
MINIMALISMO  Ellsworth Kelly: <i>The Meschers</i> , 1951	<p>Proponen un arte totalmente preconcebido, de ejecución anónima y de gran claridad, rigor conceptual y simplicidad.</p> <p>Es referido a cualquier cosa que se haya desnudado a lo esencial, despojada de elementos sobrantes.</p> <p>Retomaron el principio donde: "Menos es mas".</p> <p>Las obras del Minimalismo buscan la sencillez y la reducción.</p>	<p>Buscaba una simple y unificada expresión geométrica, las pinturas tratan de relaciones ordenadas donde el artista no muestra emociones, la obra se debe percibir como una forma simple que es posible percibir como un todo, lo más importante es la luz, el color, la escala, la forma el entorno pasa a ser el fondo pictórico.</p> <p>Reducen al máximo los elementos propios del arte, los volúmenes y</p>	<p>Se denota una máxima inmediatez subrayando la importancia del todo sobre las partes, proponen superficies inmaculadas, colores puros, formas simples y geométricas realizadas con precisión mecánica, y la utilización de materiales industriales de la manera más neutral posible de modo que no se alteren sus calidades visuales.</p>	<p>Se busca la expresión esencial en el mensaje gráfico.</p> <p>Se ejecuta la reducción de los elementos a su configuración más simplificada.</p>

		formas en escultura.		
--	--	----------------------	--	--

5.5.4. Análisis de muestras recopiladas. El cuadro descriptivo de las características conceptuales, formales y técnicas de las principales vanguardias del diseño gráfico experimental (Tabla 1) se pueden hacer varias observaciones, el diseño gráfico experimental se ve reflejado en aquellas vanguardias heterodoxas que perfilaron el estilo del diseño gráfico en pro del espíritu humano, el error y la experimentación gráfica como proceso creativo. Se reflejan rasgos similares y características generales en cada vanguardia que se complementan y nos dejan entre ver un diseño caracterizado por el rechazo a tradición establecida; el ejercicio de renovación y revolución conceptual, formal y técnica; la producción de propuestas graficas innovadoras; una tendencia grafica hacia el caos y la falta de sentido; la importancia que se le adjudica a las experiencias personales y su proyección; la fuerte critica social que provoca al espectador; la importancia transferida a los símbolos, señales y conceptos antes que al valor utilitario de la pieza gráfica; la abstracción o reinterpretación de la figura como planteamiento formal; el uso de estados de inconsciencia, espontaneidad e inhibición como parte del proceso creativo del artista, y su énfasis en la expresión personal, este cuadro nos permite identificar el diseño gráfico experimental por su carácter no convencional.

Ahora para desarrollar un análisis apropiado del cuadro descriptivo de las características conceptuales, formales y técnicas de las principales vanguardias del diseño gráfico funcional (Tabla 2) siempre se debe tener en cuenta el contexto de cada vanguardia, aunque algunas puedan inclinarse hacia el paradigma experimental debemos resaltar la importancia que se le adjudica a la funcionalidad sobre todas las cosas. Las vanguardias funcionalistas se caracterizan entonces por su alto grado de participación social e industrial, por el desarrollo de una

gráfica universal, por la emisión de mensajes claros y contundentes que no dan cabida a interpretaciones personales, por sus composiciones carentes de elementos innecesarios, es un diseño que propone la construcción lógica y matemática de la imagen como respuesta a los problemas de diseño, resalta la utilidad, la armonía visual y la pulcritud, carece de significados ocultos, asume un carácter útil para el ámbito comercial y publicitario, hace uso de la ciencia del lenguaje para plantear la imagen y se presta como herramienta para el desarrollo tecnológico. Este cuadro nos permite identificar el diseño gráfico funcional por su carácter útil.

6. RESULTADOS

El diseño experimental se presenta como un paradigma en el pensamiento proyectual que esta condicionado por la intuición como componente primordial a la hora de resolver soluciones de diseño. Desde la perspectiva del diseño gráfico/visual se asume como aquel diseño gráfico caracterizado por sus características acientíficas, subjetivas, sensitivas, formalistas, humanistas y expresivas, como lo define González Ruiz al mencionar el paradigma enmarcado por la intuición.

David Carson, uno de los exponentes más representativos de la contracorriente gráfica de principios del siglo XXI, expone lo que él entiende por intuición, y el porque de su importancia para el desarrollo del diseño:

"Intuición, creo que no es el único ingrediente en el diseño, pero posiblemente el más importante. Es algo que todos tenemos. No es algo que se enseñe; de hecho, muchas de las escuelas tienden a ignorar la intuición como ingrediente del proceso de trabajo puesto que no las pueden cuantificar: es muy difícil enseñar los cuatro pasos hacia un diseño intuitivo, pero podemos enseñar los cuatro pasos de una buena tarjeta personal o un boletín informativo. Así que se suele ignorar esa parte. Esta es una cita de Albert Einstein, quien dijo, <<el intelecto pinta poco en el cambio hacia el descubrimiento. Ahí viene un brinco en la consciencia, llamado intuición, y la solución viene, y no sabes de dónde ni por qué>>".¹⁸⁸

Se hace entonces importante resaltar la idea que menciona que el diseño experimental estará condicionado por la intuición como componente primordial a la hora de resolver soluciones de diseño, esto permite definir el marco que ayuda a abordar esta investigación. Se indagará a continuación las características conceptuales, formales y técnicas reflejadas en el diseño gráfico a lo largo de su historia, procurando identificar el diseño experimental en referencia al diseño gráfico/visual, pero se hace necesario plantear una reflexión sobre el contexto en el cual el diseño gráfico se estableció como profesión.

¹⁸⁸CARSON. Op. cit., [en línea] http://blog.ted.com/2009/01/19/the_road_to_dis/

Ahora, la historia de la modernidad presenta un panorama propicio para la experimentación y la resolución de nuevos significados para las ciencias, y es en este momento en el cual se propone el establecimiento del diseño gráfico como un oficio, se produce la génesis de la carrera, que permite la consolidación de la profesión como disciplina formal y útil. Se “inaugura una línea disciplinar en la metodología proyectual de superficies impresas bidimensionales, reforzada por una labor pedagógica experimental que logrará la consolidación del diseño gráfico como categoría específica”.¹⁸⁹

Por otro lado el arte moderno marca una pauta precisa para reconocer una influencia directa sobre los conceptos, formas y métodos empleados en el proceso creativo del diseño, se evidencia cómo desde una “pasión antitradicional por el cambio y la renovación”¹⁹⁰ se postula un método de trabajo intuitivo, del cual hace uso el diseño gráfico.

Así, se plantea uno de los primeros descubrimientos de esta investigación, el diseño se formula desde dos puntos de vista que no se contraponen, sino que se complementan. La razón y la intuición no deberían ser el punto de quiebre en las discusiones formales sobre diseño, más bien debería entenderse que la experimentación gráfica es necesaria para la determinación de parámetros formales del diseño gráfico y la evolución del oficio como ciencia, y que el acercamiento del oficio hacia el arte y el espíritu humano que revela la historia, permite el desarrollo de la sensibilidad estética propia de la naturaleza de los diseños.

Aun así, a través de la historia se pueden encontrar estilos que se determinan por características conceptuales, formales y técnicas similares o diferentes, que pueden identificarse en un lado u otro de la balanza del pensamiento del diseño, y que hoy en día se ven fuertemente enfrentados. A uno se le identificara como el paradigma funcional, aquel que se apega más a la racionalidad en el pensamiento del diseño, y al otro se le identificara como el paradigma experimental, aquel que prefiere enfrentar el diseño desde la intuición.

Se presentara a continuación la caracterización general de cada vanguardia, lo que permite evidenciar a groso modo las similitudes y diferencias que caracterizan los paradigmas del diseño aquí planteados. Para ampliar la idea se recomienda estudiar la Tabla 1 y la Tabla 2 propuestas en el diseño metodológico de la investigación, en

¹⁸⁹SATUÉ.Enric. Op. cit., p. 120

¹⁹⁰STANGOS.Op. cit., p. 9.

donde de manera específica se describe las características conceptuales, formales y técnicas que postula cada estilo.

Caracterización general de las principales vanguardias del diseño gráfico experimental:

- **Cubismo:** Se preocupa por la representación intuitiva de la forma y sus características básicas. Es anti-naturalista, rompe con la propuesta tradicional de pintura. Propone una gráfica innovadora, ilusoria e irreal. Implanta nuevas técnicas en los procesos de creación gráfica.
- **Futurismo:** Rechaza la tradición establecida. Exige la renovación de procesos conceptuales y creativos. Produce propuestas gráficas innovadoras y antitradicionalistas. Se rechaza la armonía de las formas. Procura producir sensación en el usuario. Se involucra en la sociedad con un discurso revolucionario.
- **Dadaísmo:** Critica fuertemente el estado de la sociedad, proclamando un discurso anarquista. Promueve la irracionalidad, lo absurdo. Se proponen un arte basado en la provocación social. Es inventivo e innovador, proponiendo técnicas nunca antes utilizadas.
- **Surrealismo:** Propone un arte onírico, sensible, emotivo y espiritual. Propone la intuición y los estados de inconsciencia para la creación artística. Se propone una imagen irreal. Protagoniza la experimentación fotográfica.
- **Expresionismo:** Se refleja un arte emocional y abstracto. La percepción es el medio en el que se conecta al usuario. El contenido simbólico es muy importante.
- **El Suprematismo:** Rechaza la función utilitaria. Busca la expresión del ser. Es un arte elemental.
- **Expresionismo Abstracto:** Procura plasmar el espíritu del artista en sus piezas. La forma es abstracta y espontánea.
- **Pop Art:** Ejerce una crítica a la sociedad de consumo mediante su ejecución. Aprovecha las imágenes reconocidas por la sociedad y las utiliza para producir piezas gráficas.
- **La Imagen Conceptual:** Propone un arte formulado por conceptos, exalta el lenguaje y desposee a la forma de valor. Se generan expresiones personales por parte del diseñador. Propone un arte comunicacional no convencional.

- El Cartel Psicodélico: Se caracteriza por la protesta social, su espíritu político y su cercanía a conductas anárquicas. Se sacrifica la legibilidad en función de la forma.
- La Tipografía de la New-Wave: Se opone a la tradición. Se inclina hacia la heterodoxia. Se propone un diseño emotivo e inclusivo.
- Diseño Gráfico de la Era Digital: La experimentación es uno de sus rasgos principales. Se evidencia el desorden y la irregularidad en la composición. Se combinaban las técnicas de ejecución gráfica.

Caracterización general de las principales vanguardias del diseño gráfico funcional:

- Plakatstil: Se enfoca a su función para el comercio y la industria. Se caracteriza por la forma icónica y simple. Procura emitir un mensaje directo sin distractores visuales.
- Art Deco: Funciona para la industria y la sociedad de elite. Es un estilo decorativo y detallista. Su forma se influencia por la geometría simplista y moderna.
- El Constructivismo: Aplican a la utilidad en la construcción de diseño. Propone el servicio a la comunidad como principio. Se identifica con la industria.
- De Stijl: Se identifica con la universalidad de la gráfica y la armonía visual. Busca la esencia de la forma, se reduce la gráfica a su más mínima expresión.
- La Bauhaus: Establece la funcionalidad como el valor primordial de la gráfica. Se apropia de la tecnología para construir propuestas afines al desarrollo industrial y social. Se presencia la construcción racional en la composición de la gráfica. Busca el equilibrio y la armonía.
- El Estilo Tipográfico Internacional: Desarrolla un diseño funcional y universal enfocado en la utilidad. Procura la armonía visual y la construcción matemática de la gráfica. La forma no tiene un significado diferente del que presenta formalmente. La fotografía fue una importante
- La Escuela de Ulm: El diseño sirve como herramienta práctica para la industria. Resalta la utilidad y la funcionalidad. Aplica conceptos del lenguaje gráfico/visual a los procesos de diseño.

- La Escuela de Nueva York: Exalta la comunicación y los símbolos lingüísticos para la creación de piezas de diseño gráfico. Desarrolla conceptos importantes para la publicidad. El concepto y la forma visual están ligadas en una unidad indivisible.
- Op Art: Carece de un factor emotivo y simbólico. Resalta el valor práctico de la gráfica. Procura causar ilusiones visuales sobre el espectador.
- Minimalismo: Se busca la expresión esencial en el mensaje gráfico. Se ejecuta la reducción de los elementos a su configuración más simplificada.

De esta forma se evidencia una caracterización del diseño gráfico entre los dos estilos propuestos, para redondear la idea se retomaron el análisis realizado con antelación en el diseño metodológico, y aunque pueda parecer redundante se hace muy importante hacer evidente una vez más las diferentes definiciones que pueden ayudar a identificar los paradigmas.

Por un lado el **diseño gráfico experimental** se ve reflejado en aquellas vanguardias heterodoxas que perfilaron el estilo del diseño gráfico en pro del espíritu humano, el error y la experimentación gráfica como proceso creativo. Se reflejan rasgos similares y características generales en cada vanguardia que se complementan y nos dejan entre ver un diseño caracterizado por el rechazo a tradición establecida; el ejercicio de renovación y revolución conceptual, formal y técnica; la producción de propuestas gráficas innovadoras; una tendencia gráfica hacia el caos y la falta de sentido; la importancia que se le adjudica a las experiencias personales y su proyección; la fuerte crítica social que provoca al espectador; la importancia transferida a los símbolos, señales y conceptos antes que al valor utilitario de la pieza gráfica; la abstracción o reinterpretación de la figura como planteamiento formal; el uso de estados de inconsciencia, espontaneidad e inhibición como parte del proceso creativo del artista, y su énfasis en la expresión personal, el diseño gráfico experimental se identifica por su carácter no convencional. Por otro lado, el **diseño gráfico funcional** se caracteriza entonces por su alto grado de participación social e industrial, por el desarrollo de una gráfica universal, por la emisión de mensajes claros y contundentes que no dan cabida a interpretaciones personales, por sus composiciones carentes de elementos innecesarios, es un diseño que propone la construcción lógica y matemática de la imagen como respuesta a los problemas de diseño, resalta la utilidad, la armonía visual y la pulcritud, carece de significados ocultos, asume un carácter útil para el ámbito comercial y publicitario, hace uso de la ciencia del lenguaje para plantear la imagen y se presta como herramienta para el desarrollo tecnológico. El diseño gráfico funcional se identifica por su carácter útil.

Después de este análisis, la labor descriptiva de las características conceptuales, formales y técnicas del diseño gráfico experimental que propone este proyecto de investigación, no pretende establecer la superioridad de un estilo sobre otro, sino encontrar semejanzas y diferencias entre las diferentes vanguardias gráficas a lo largo de la historia del diseño y darle un orden según su carácter.

Ahora bien, uno se puede preguntar, ¿Si el problema se puede entender a la luz de los hechos, porqué existe una lucha entre los partidarios del diseño experimental y los partidarios del diseño funcional? Tal vez hoy en día exista un problema aun más grande que afecta la profesión del diseñador gráfico y que no permite vislumbrar los temas desde lo más obvio.

En el estudio se pudo evaluar que la llegada del posmodernismo declaró el fracaso de los propósitos humanistas gestados por la modernidad, dio paso a un tipo de pensamiento individualista y superficial, que no solo se contrapone a las ideas modernas, sino que también ridiculiza y aprovecha las tendencias establecidas por el pensamiento común, instaurándolas como una moda, aprovechándolas a conveniencia y desposeyéndolas así de su valor original.

Para este proyecto se hizo de vital importancia el análisis sobre la modernidad y la crítica que presenta la revista Emigre sobre el diseño posmodernista en un artículo de 1998 (Ver Anexo B). Aquí se desarrolla un planteamiento histórico sobre lo que significa la modernidad y ejerce una fuerte crítica hacia el diseño posmoderno caracterizado por sostener un status quo lleno de clichés. Así es, el posmodernismo y el pensamiento propio de esta era logra envolver al diseño gráfico alrededor de nociones superficiales y ridiculizar su carácter científico antes estudiado. Podría evidenciarse como esto afecta en la actualidad las concepciones formales sobre el diseño gráfico, en donde la moda impulsa a diferentes profesionales a seguir parámetros definidos de manera automática o inconsciente, ignorando por completo lo que expone el pensamiento proyectual del diseño.

El artículo también postula que después del proceso vivido en los primeros años en la era tecnológica, el fácil acceso a las herramientas de diseño y su práctica como un ejercicio provisional, el diseño gráfico dejó de tener un fondo conceptual. Ahora los mensajes y sus nuevas características efímeras convierten el diseño gráfico en una cuestión de rapidez y de poca profundidad, y lastimosamente este hecho descalifica el oficio como una profesión seria. Mediante esta reflexión se hace fácil entender esa lucha de dipolos, en donde un lado u otro se refugian en sus concepciones vanas para justificar, por un lado, un estilo “funcional” que acude solamente a las normas clásicas y establecidas volviéndose insípido y

repetitivo a falta de una evolución del estilo, o por el otro, un estilo que no se sustenta de nada, no apela a ningún concepto, ni plantea un proyecto necesario para la ejecución del diseño y propone soluciones insuficientes sustentándose de su sentido “experimental”. Emigre expone la condición efímera y superficial presente en el pensamiento posmoderno, condición que convierte el diseño gráfico en la ejecución de repeticiones y deja entre ver la carencia de propuestas innovadoras y de fondo en el campo profesional.

Con esta última reflexión termina esta investigación, se han logrado llevar a cabo los objetivos propuestos en el planteamiento del problema, se puede identificar ahora el diseño gráfico que se influencia por un sentido racional y se puede identificar también el diseño gráfico que se influencia por un sentido intuitivo. Se desarrolla aquí una matriz de análisis que puede ser acogida por cualquiera que desee entender lo que supone un paradigma o lo que supone el otro.

Muchas veces uno se vio enfrentado a discusiones sin sentido en las aulas de clase, se presenciaron charlas y sustentaciones carentes de sentido o de respuestas que en realidad resolvieran la disputa entre ambos paradigmas del diseño gráfico, y que de forma juiciosa pudo haber sido resuelto a la luz de la investigación. Se culmina con mucha satisfacción este proyecto aquí presentado.

Por último se dibuja un pronóstico final, que más que revelador, trae consigo un triste precedente al diseño gráfico que se vive hoy en día. Es abrumador estudiar lo que representa el diseño gráfico para la sociedad actual y su cualidad efímera, pero uno no se ha de quedar el sin sabor en la boca, esta investigación plantea un reto en la mesa de aquellos que se apasionan por este campo de conocimiento, así pues, es tarea de aquellos que identifican este problema, revivir el espíritu moderno del diseño gráfico y alentar a demás colegas a proyectar soluciones de diseño que se sustenten en la bella ciencia del diseño gráfico/visual.

7. CONCLUSIONES

El diseño experimental nace a partir de concepciones emocionales e intuitivas del pensamiento proyectual del diseño, es posible realizar su caracterización conceptual, formal y técnica, proponiendo una investigación hermenéutica a través de la historia del diseño gráfico. Entre sus características principales se expone la heterodoxia de su carácter conceptual y gráfico/visual, el modelo de creación intuitivo como parte del proceso proyectual del diseñador y la inminente influencia de la expresión plástica en el desarrollo de la pieza de diseño.

Después del desarrollo de este proyecto investigativo se pueden formular varias conclusiones finales. En primer lugar la teoría existente sobre el asunto permite postular que todo diseño gráfico/visual posee una facultad experimental que se desarrolla en la práctica profesional del oficio. Esto no influye en la caracterización que distinguen el paradigma intuitivo o el paradigma racional del pensamiento científico del diseño gráfico, es decir, como tal la experimentación es parte del proceso de aprendizaje y el establecimiento de principios metodológicos de las diferentes vanguardias gráficas y estilos del diseño gráfico, independientemente de sus posturas conceptuales, formales o técnicas. Es decir, el factor experimental es propio de el proceso creativo del diseño, ya sea que se incline a un lado o el otro de la balanza del pensamiento proyectual del oficio.

La exploración a lo largo de la historia del diseño gráfico evidencia dos estilos del diseño gráfico/visual, uno que apela a la razón y otro a la emoción. Es a partir de una exploración hermenéutica que se hace posible descubrir el contexto que encierra este hecho, así al indagar sobre los procesos creativos implícitos en la historia del diseño gráfico se evidencia la existencia de características conceptuales, formales y técnicas comunes que pueden ser agrupadas en una matriz de análisis. El diseño gráfico experimental puede ser caracterizado de forma descriptiva cuando se presenta un análisis de los criterios que permiten el desarrollo de una clasificación ordenada de la información recolectada.

Por otro lado, gracias a la indagación realizada, se puede afirmar que el diseño gráfico sufre, naturalmente, de un proceso evolutivo reflejado a lo largo de la historia, cada vanguardia ha impulsado y promovido principios revolucionarios con los cuales este joven oficio logra asomarse al siglo XXI con una mirada más madura sobre su función en la sociedad. Es tarea de los diseñadores de esta generación, hacerle frente a una sociedad superficial posmoderna y proponer soluciones de diseño eficientes que no sufran del carácter efímero de esta época.

Con este proyecto se logra comprender la importancia del saber histórico del diseño gráfico/visual para la formación profesional. A la hora de enfrentar un debate entre polos opuestos de opinión acerca de un tema concerniente, de nada vale estar lleno de argumentos si no se desarrolla una verdadera consciencia crítica y analítica del tema, como consecuencia a la carencia de este saber se puede llegar a resoluciones absurdas y equivocadas. El análisis del contexto histórico del diseño gráfico se presenta como la herramienta más útil a la hora de realizar suposiciones prácticas o teóricas sobre un asunto, las discusiones académicas que se generan entorno a la profesión no deben ser evaluadas a la ligera, se debe recurrir a la construcción de un conocimiento que nos acerque a las verdades esenciales del diseño gráfico/visual.

Por último, esta investigación logra satisfacer la necesidad intelectual sobre el desarrollo de una descripción argumentada que responda al término: diseño gráfico experimental. Se logran clasificar de forma ordenada las características propias del diseño experimental y así lograr una producción intelectual que resuelva una incógnita planteada. Aun así, se cree pertinente abordar el problema desde otros puntos de vista como la lingüística, la biología, la comunicación y demás saberes que complementan a la ciencia del diseño gráfico/visual.

Por último, a partir de la investigación se pronostica un futuro difícil para el diseño gráfico debido a su descalificación como ciencia dadas las condiciones actuales, las discusiones generadas respecto al diseño gráfico/visual deben impulsar la profesión hacia una mirada en la que el oficio se vislumbre como un campo de conocimiento lleno de nociones a identificar y significados a descubrir.

Se ha llegado al final de esta investigación con gran gusto y amor por la profesión, se espera haber cumplido a cabalidad con el propósito de este proyecto y se desea continuar estudiando las ideas expuestas en esta monografía en un futuro académico próximo.

8. RECOMENDACIONES

El principal motivo de esta monografía fue dar respuesta a una incomodidad intelectual que se generó debido a la carencia de aprendizaje sobre el conocimiento histórico del diseño gráfico. Las materias propuestas en el plan de estudios académicos de diseño de comunicación gráfica de la Universidad Autónoma de Occidente, resultan entonces insuficientes para la formación profesional de mentes curiosas y apasionadas por las artes gráficas. Se propone instaurar materias enfocadas al estudio de la historia del diseño gráfico desde sus orígenes hasta el día de hoy, como un lineamiento que permita la exploración académica de los principios conceptuales, formales y técnicos del diseño gráfico/visual. Siempre con miras de lograr un fortalecimiento intelectual de la profesión desde la escuela.

BIBLIOGRAFÍA

ANÓNIMO. Arte Cinético. Fuente electrónica. [en línea]
<http://www.portaldearte.cl/terminos/artecine.htm>

ANÓNIMO. Arte Moderno. Fuente electrónica [en línea]
<http://www.historiayarte.net/a-arte-moderno.html>

ANÓNIMO. Cubismo. Pintura y escultura cubista. Fuente electrónica [en línea]
<http://www.artespana.com/cubismo.htm>

ANÓNIMO. Definición de Escuela. Fuente electrónica [en línea]
<http://definicion.de/escuela/#ixzz2ZPRsjXT3>

ANÓNIMO. Definición de Percepción Visual. Fuente electrónica [en línea]
<http://definicion.de/percepcion-visual/>

ANONIMO. Definición de Tendencia. Fuente electrónica [en línea]
<http://definicion.de/tendencia/#ixzz2ZPURCE27>

ANÓNIMO. Definición de Teoría. Fuente electrónica [en línea]
<http://definicion.de/teoria/>

ANÓNIMO. Definición de Vanguardia. Fuente electrónica [en línea]
<http://www.definicionabc.com/general/vanguardia.php>

ANÓNIMO. Percepción Visual. Fuente electrónica [en línea]
<http://personal.us.es/jcordero/PERCEPCION/Cap01.htm>

ANONIMO. Práctica. Fuente electrónica [en línea]
<http://es.thefreedictionary.com/pr%C3%A1ctica>

BOCCIONI, Umberto. Manifiesto técnico de la pintura futurista, 1910.

CARSON, David. Design, discovery and humor: David Carson. Fuente electrónica [en línea] http://blog.ted.com/2009/01/19/the_road_to_dis/

DONDIS, Dondis A. La Sintaxis de la Imagen. México, 1985.

FRATICOLA, Paola L. Op Art y Arte Cinético. Recopilación del libro "Movimientos en el Arte desde 1945" por Edward Lucie-Smith. Fuente electrónica [en línea] http://www.imageandart.com/tutoriales/historia_arte/cinetico.html

GÓNZALEZ, Guillermo. Estudio de Diseño. Sobre la construcción de las ideas y su aplicación a la realidad. Buenos Aires, 1994.

GÓNZALEZ, M.P., BARRULL, E., PONS, C., MARTELES, P. ¿Qué es la emoción?, 1998. Fuente electrónica [en línea] http://www.biopsychology.org/biopsicologia/articulos/que_es_la_emocion.htm
<http://academic.uprm.edu/eddiem/psic3001/id61.htm>
<http://hernanmontecinos.com/2008/12/15/aproximacion-al-fenomeno-posmoderno-2/>
<http://tony-penarredonda.blogspot.com/2011/03/la-modernidad-la-sin-razon-de-la-razon.html>

IDÁRRIAGA, Oscar. 24 Principales movimientos artísticos que influyeron en la evolución del diseño gráfico. Cali. 2010. Fuente electrónica [en línea] <http://bdigital.uao.edu.co/bitstream/10614/1033/1/TDG00183.pdf>

KIRK, Roger E. Experimental Design. Procedures for the behavioral sciences. Los Angeles, 2013.

KREIMER, Juan Carlos y VEGA, Frank. Contracultura para principiantes. Buenos Aires, 2006.

LOPEZ, Jaime. Siete claves para comprender el diseño de comunicación gráfico-visual. Cali.

LYOTARD, Jean-François. La Posmodernidad (Explicada a los niños). Barcelona, 1996.

MARINETTI, Filippo. Manifiesto Futurista. Paris, 1909.

MARRERO, Eddie. Sensación y Percepción. Fuente electrónica [en línea]
<http://academic.uprm.edu/eddiem/psic3001/id61.htm>

MEEGS, Phillip B. Historia del Diseño Gráfico. México, 2000.

MONTECINOS, Armando. Aproximación al fenómeno posmoderno. Fuente electrónica. [en línea]

MORALES, Oscar. Fundamentos de la Investigación Documental y la Monografía. Fuente electrónica [en línea]
<http://webdelprofesor.ula.ve/odontologia/oscarula/publicaciones/articulo18.pdf>

PENAREDONDA, Tony. La Modernidad, La Sin Razón De La Razón. 2011. Fuente electrónica. [en línea]

RAE, Real Academia Española. DICCIONARIO DE LA LENGUA ESPAÑOLA - Vigésima segunda edición. Fuente electrónica [en línea]
http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=te%F3ria

REVUELTAS, Andrea. Modernidad y Mundialidad. Estudios: Filosofía, historia y letras. Ciudad de México, 1990. Fuente electrónica [en línea]
<http://biblioteca.itam.mx/estudios/estudio/letras23/notas/>

REYES, Alfonzo. Características del pensamiento moderno. Ibagué. 2011. Fuente electrónica. [en línea] <http://www.portafolio.co/opinion/caracteristicas-del-pensamiento-moderno>

ROSENTAL IUDIN, Diccionario de filosofía. Ediciones Universales, Bogotá, 2004.
SATUÉ, Enric. El Diseño Gráfico Desde Los Orígenes Hasta Nuestros Días. Madrid, 2006.

SOSA, Roxana. La posmodernidad y su reflejo en las artes plásticas. Madrid, 2008. Fuente electrónica [en línea]
http://www.arteindividuoy sociedad.es/articles/N21/Roxana_Sosa.pdf

SOTO, Laura. Investigación pura y aplicada. Fuente electrónica [en línea] <http://www.mitecnologico.com/Main/InvestigacionPuraYAplicada>

STANGOS, Nikos. Concepts of Modern Art. Londres, 1980.

URIBE, Diana. Historia de las civilizaciones. Bogotá. 2008.

WIKIPEDIA. Arte. Fuente electrónica [en línea] <http://es.wikipedia.org/wiki/Arte>

WIKIPEDIA. Percepción Visual. Fuente electrónica [en línea] <http://es.wikipedia.org/wiki/Expresi%C3%B3n>

ANEXOS

ANEXO A. El Manifiesto Futurista (1909)

Filippo Tommaso Marinetti, fundador del movimiento cultural conocido “futurismo”, nació en Alejandría (Egipto) el 22 de diciembre de 1876; y murió de un ataque cardíaco en Bellagio, Como, el 2 de diciembre de 1944.

Después de haberse doctorado en las carreras de Letras en París y de Jurisprudencia en Génova, publicó sus primeros libros. En Milán, en 1905, y con la colaboración de Sem Benelli, fundó la revista Poesía a cuyo éxito contribuyeron Jean Cocteau, Miguel de Unamuno, William Butler Yeats, Gian Pietro Lucini, Giovanni Pascoli, Trilussa –seudónimo de Carlos Alberto Salustri, Aldo Palazzeschi, Corrado Govoni, Ada Negri y Biagio Marin.

En 1909 publica en el periódico francés Le Figaro el Manifiesto futurista cuya traducción ofrecemos a continuación.

De amplia actuación en el movimiento político fascista, participa en varias manifestaciones belicistas, y en 1935 parte para la guerra de Etiopía, y más tarde (1942) pelea en el frente ruso. Caído el régimen fascista en 1943, Marinetti adhiere a la República Social Italiana creada por Mussolini en septiembre del mismo año.

El movimiento futurista por él fundado, responde a la actitud desdeñosa y aristocrática de los intelectuales de vanguardia en relación con las realidades comunes y con los valores clásicos y tradicionales. Busca la originalidad, el irracionalismo, la exaltación de la euforia por los momentos fugaces y la exaltación de la tecnología.

A través de veladas poéticas de encuentro con el público, y de revistas como Lacerba, los futuristas difunden sus ideas, en las que exaltan sentimientos ultra nacionalistas, el amor al peligro, la exaltación de la energía, del coraje y de la audacia; la admiración por la velocidad, la lucha contra el pasado, la exaltación de la agresividad y de la guerra, considerada como “la única higiene del mundo”.

Manifiesto futurista

1. Queremos cantar el amor al peligro, el hábito de la energía y de la temeridad.
2. El coraje, la audacia, la rebelión, serán elementos esenciales de nuestra poesía.
3. La literatura exaltó, hasta hoy, la inmovilidad pensativa, el éxtasis y el sueño. Nosotros queremos exaltar el movimiento agresivo, el insomnio febril, el paso de corrida, el salto mortal, el cachetazo y el puñetazo.

4. Nosotros afirmamos que la magnificencia del mundo se ha enriquecido con una nueva belleza, la belleza de la velocidad. Un coche de carreras con su capó adornado con gruesos tubos parecidos a serpientes de aliento explosivo... un automóvil rugiente, que parece correr sobre la ráfaga, es más bello que la Victoria de Samotracia.
5. Queremos ensalzar al hombre que lleva el volante, cuya lanza ideal atraviesa la tierra, lanzada también ella a la carrera, sobre el circuito de su órbita.
6. Es necesario que el poeta se prodigue, con ardor, boato y liberalidad, para aumentar el fervor entusiasta de los elementos primordiales.
7. No existe belleza alguna si no es en la lucha. Ninguna obra que no tenga un carácter agresivo puede ser una obra maestra. La poesía debe ser concebida como un asalto violento contra las fuerzas desconocidas, para forzarlas a postrarse ante el hombre.
8. ¡Nos encontramos sobre el promontorio más elevado de los siglos!... ¿Por qué deberíamos cuidarnos las espaldas, si queremos derribar las misteriosas puertas de lo imposible? El Tiempo y el Espacio murieron ayer. Nosotros vivimos ya en el absoluto, porque hemos creado ya la eterna velocidad omnipresente.
9. Queremos glorificar la guerra –única higiene del mundo– el militarismo, el patriotismo, el gesto destructor de los libertarios, las bellas ideas por las cuales se muere y el desprecio de la mujer.
10. Queremos destruir los museos, las bibliotecas, las academias de todo tipo, y combatir contra el moralismo, el feminismo y contra toda vileza oportunista y utilitaria.
11. Nosotros cantaremos a las grandes masas agitadas por el trabajo, por el placer o por la revuelta: cantaremos a las marchas multicolores y polifónicas de las revoluciones en las capitales modernas, cantaremos al vibrante fervor nocturno de las minas y de las canteras, incendiados por violentas lunas eléctricas; a las estaciones ávidas, devoradoras de serpientes que humean; a las fábricas suspendidas de las nubes por los retorcidos hilos de sus humos; a los puentes semejantes a gimnastas gigantes que husmean el horizonte, y a las locomotoras de pecho amplio, que patalean sobre los rieles, como enormes caballos de acero embridados con tubos, y al vuelo resbaloso de los aeroplanos, cuya hélice flamea al viento como una bandera y parece aplaudir sobre una masa entusiasta. Es desde Italia que lanzamos al mundo este nuestro manifiesto de violencia arrolladora e incendiaria con el cual fundamos hoy el FUTURISMO porque queremos liberar a este país de su fétida gangrena de profesores, de arqueólogos, de cicerones y de anticuarios. Ya por demasiado tiempo Italia ha sido un mercado

de ropavejeros. Nosotros queremos liberarla de los innumerables museos que la cubren por completo de cementerios.

ANEXO B. Graphic Design in the Postmodern Era By Mr. Keedy

This essay was based on lectures presented at FUSE 98, San Francisco, May 28, and The AIGA National Student Design Conference, CalArts, June 14, 1998. It was first published in 1998 in *Emigre* 47.

Any discussion of postmodernism must be preceded by at least a provisional definition of modernism. First there is modernism with a capital "M," which designates a style and ideology and that is not restricted to a specific historical moment or geographical location. Modernist designers from the Bauhaus in Germany, the De Stijl in Holland, and Constructivism in Russia, share essentially the same Modernist ideology as designers like Paul Rand, Massimo Vignelli, and Eric Spiekermann. Its primary tenet is that the articulation of form should always be derived from the programmatic dictates of the object being designed. In short, form follows function.

Modernism was for the most part formed in art schools, where the pedagogical strategies were developed that continue to this day in design schools. It is a formalist, rationalist, visual language that can be applied to a wide range of circumstances. All kinds of claims can and have been made in an effort to keep Modernism eternally relevant and new. The contradiction of being constant, yet always new, has great appeal for graphic designers, whose work is so ephemeral.

Then there is the modern, with a small "m." It is often confused with Modernism with a big M, but being a modern designer simply means being dedicated to working in a way that is contemporary and innovative, regardless of what your particular stylistic or ideological bias may be. Modern designers who were not necessarily Modernist would include designers like Milton Glaser, Charles and Ray Eames, and Tadanori Yokoo.

With all the confusion in these early days of formulating theoretical paradigms, it is understandable why some designers have given up trying to connect their practice to contemporary theory. By the time postmodernism came along, many designers were quite happy to dismiss it as a trendy fad or irrelevant rambling, and be done with it. That is exactly why I think it is important to examine some of the connections between the postmodern condition and graphic design.

Although there has always been some confusion about what postmodernism is, the most obvious feature is that it is a reaction (not rejection), to the established forms of high Modernism. The second most prominent feature of postmodernism is the erasing of the boundaries between high culture and pop culture. But probably the most contested feature is that of "theoretical discourse," where theory was no longer confined to philosophy, but incorporated history, social theory, political science, and many other areas of study, including design theory. Postmodernism is not a description of a style; it is the term for the era of late capitalism starting after

the 1940's and realized in the 1960's with neo-colonialism, the green revolution, computerization and electronic information.

Postmodernism didn't have much impact on graphic design until the middle of the 1980s. Initially, many designers thought it was just undisciplined self-indulgence. A hodgepodge of styles, with no unifying ideals or formal vocabularies, dreamed up by students in the new graduate programs. But in fact it was a new way of thinking about design, one that instigated a new way of designing. Designers began to realize that as mediators of culture, they could no longer hide behind the "problems" they were "solving." One could describe this shift as a younger generation of designers simply indulging their egos and refusing to be transparent (like a crystal goblet). Or you could say they were acknowledging their unique position in the culture, one that could have any number of political or ideological agendas.

The vernacular, high and low culture, pop culture, nostalgia, parody, irony, pastiche, deconstruction, and the anti-aesthetic represent some of the ideas that have come out of the 80s and informed design practice and theory of the 90s. After the 80s designers may still choose to be anonymous, but they will never again be considered invisible. We are part of the message in the media. In the postmodern era we are not just mediators of information, but individuals who think creatively and visually about our culture.

Although Jan Tschichold has been celebrated as an early proponent of modernist asymmetric typography, designers have increasingly come to respect his earlier calligraphic and latter classical work. Tschichold's body of work is an important precedent for today's postmodern typography in that it represents diversity in ideology and style. It was one that ranged from craft-based calligraphy and machine-age modernism to neoclassicism.

Another important precursor to postmodernism was W. A. Dwiggins, a designer who translated traditional values and aesthetics into a modern sensibility. He was a tireless experimenter with form, who took inspiration for his work from eastern cultures, history, and new technology. Unlike Tschichold, Dwiggins never embraced the Modernist movement nor was he deified by it. However, he was absolutely committed to being a modern designer.

Although Dwiggins's and Tschichold's work seems to have little in common, there is a similarity in how their work was initially misrepresented. Tschichold was celebrated as a Modernist typographer, which downplayed his more substantial body of design and writing based on traditional and classical ideas. On the other hand, Dwiggins has always been represented as a traditional designer in spite of the innovative and experimental nature of most of his work.

It has only been in recent years that discussions of Tschichold and Dwiggins have expanded to include the full scope and plurality of their work. That is because the postmodern context has encouraged diversity and complexity, and given us a critical distance to assess Modernism and its ramifications. In the postmodern era, the line dividing modern and classical, good and bad, new and old, has, like so many lines in graphic design today, become very blurry, distressed and fractured.

In the late 80s, an anti-aesthetic impulse emerged in opposition to the canon of Modernist "good design." It was a reaction to the narrow, formalist concerns of late Modernism. It staked a larger claim to the culture and expanded the expressive possibilities in design. The new aesthetic was impure, chaotic, irregular and crude. A point that was so successfully made, in terms of style, that pretty much everything was allowed in the professionalized field of graphic design, and from then on typography would include the chaotic and circuitous as options in its lexicon of styles. In fact, most of the formal mannerisms of the late 80s have continued to predominate throughout the 90s. But now it's no longer an ideologically relevant, or even new style - now it's just the most popular commercial style.

In 1989 I designed a typeface to use in my design work for experimental arts organizations like Los Angeles Contemporary Exhibitions and CalArts. I called the typeface Bondage Bold. Rudy VanderLans saw it in some of my work and wanted to sell it through Emigre. After adding a regular weight, normalizing the spacing, cleaning up the drawings (with Zuzana Licko's guidance), and changing the name to Keedy Sans, it was finally released on an unsuspecting public in 1991.

I designed Keedy Sans as a "user," simply based on a vague idea of a typeface that I had not yet seen but wanted to use in my graphic design. Most typefaces are logically systematic; if you see a few letters you can pretty much guess what the rest of the font will look like. I wanted a typeface that would willfully contradict those expectations. It was a typically postmodern strategy for a work to call attention to the flaws and artifice of its own construction. But I never thought of it as being illegible, or even difficult to read. I have never been very interested in pushing the limits of legibility for its own sake. Absolute clarity, or extreme distortion, is too simplistic a goal, and it is ground that has already been well covered. I wanted to explore the complex possibilities that lie somewhere in between and attempt to do something original or at least unique.

At the time I had been using the American highway Gothic typeface in my design work that I cut and pasted from a highway signage manual. Another vernacular influence was the "f" from the Fiat logo. But I was not only quoting low vernacular sources; it was important that I mixed in high design sources as well. So I was thinking about Akzidenz-Grotesk Black, which was somewhat exotic in America, because I liked Wolfgang Weingart's typography. Overall I wanted a typeface that was similar to Cooper Black, extremely bold with a strong idiosyncratic personality.

I think it is a very postmodern typeface in that it included "high" and "low" vernacular quotation, and it is self-consciously crude and anti-aesthetic in reaction to the slickness of Modernism. The initial reaction to Keedy Sans was that it was too idiosyncratic, it was "ugly," hard to read, and too weird to be very useful. It's hard to imagine that kind of reaction to a type design today. I guess nobody really cares any more.

In 1993, Keedy Sans was still able to cause a bit of controversy among graphic designers, and it was starting to be a popular typeface for music and youth-oriented audiences. Its popularity slowly but consistently grew; by 1995 it was starting to look pretty legible and tame compared to other new typefaces on the market. Eventually even the big boys in the corporate world were no longer put off by my typographic antics, and Keedy Sans made its way into the mainstream world of corporate commercialism by 1997.

Eight years later, it is no longer considered an illegible, weird, deconstructed, or confrontational design. Now it's just another decorative type style, one among many. Its willful contradictions are only what is expected in design today. I still think it is an interesting typeface; that's why it's a shame that now it signifies little more than the banality of novelty. Nowadays that seems to be all a designer can expect from their work.

Resisting mainstream pop banality is an outdated attitude that only a few designers of my generation worry about anymore. Now most graphic designers need results fast; formal and conceptual innovations only slow down commercial accessibility. It is hard for a generation raised in a supposedly "alternative" youth culture, which put every kid from Toledo to Tokyo in the same baggy pants and t-shirt, to believe that relevant forms of expression can even exist outside of pop culture. Today's young designers don't worry about selling out, or having to work for "the man," a conceit almost no one can afford anymore. Now everyone wants to be "the man." What is left of an avant-garde in graphic design isn't about resistance, cultural critique, or experimenting with meaning. Now the avant-garde only consists of technological mastery: who is using the coolest bit of code or getting the most out of their HTML this week.

Resistance is not futile; resistance is a very successful advertising strategy. The advertising world co-opted our desire for resistance and has been refining it in pop culture since the 60s. After the 60s, advertising was never the same. It was the end of the men in the gray flannel suits. To this day ad agencies are full of middle-aged "creative directors" who talk and dress like twenty year-olds. They exploit an endless supply of new, cutting edge design talent to sell the same old stuff. By comparison, graphic designers were less successful at using resistance as a vehicle for changing attitudes in their profession in the 80s. That is because most designers did not want anything to challenge their continuity with a design canon

they had so recently constructed. The only thing that the design establishment in the 80s was interested in resisting was new ideas.

That is why ultimately the strategies of resistance to Modernist dogma and the critique of the status quo, from the late 80s, only led to what is currently referred to as the ugly, grunge, layered, chaotic, postmodern design of the 90s. Only now there is little opposition and no resistance to what is an empty stylistic cliché. What I had hoped would be an ideological victory over the tyranny of style mongering, devolved into a one-style-fits-all commercial signifier for everything that is youth, alternative, sports, and entertainment-oriented. The "official style of the hip and cool" will probably be with us for some time, as it is easy to do and little has been done to establish any standard of quality.

There have never been as many books published on contemporary typography as in the past few years. Ironically, in spite of all these new type books, there has never been less of a consensus as to what is of interest or value in typography. Although these books are fun to look at, you would be hard pressed to find any significant discussion, criticism, debate, or even explanation in most of them. They include anything and everything except critical, informative, and qualitative analysis. This new cornucopia of type books is not the result of a sudden renaissance in typography, but the result of the publishing industry's ability to recognize and develop a commercial market. They have no interest in "separating the wheat from the chaff," so all this new work has just become "more grist for the publishing mill."

One of the reasons Jan Tschichold went back to traditional center axis typography was because when it was done by less skilled designers, he thought it resulted in less offensive work than when the more demanding asymmetrical modernist typography was poorly done. Unlike traditional or Modernist typography, typography of the postmodern era has not up to this point been clearly articulated, much less canonized, making that type of qualitative judgment difficult at best. This situation has led some designers to simply dismissing it all as garbage.

Even though the current publishing craze may be helpful as self-promotion for a few designers and a design aid for the creatively challenged, it may have done more damage than good to the promotion of typography as a sophisticated or discriminating craft. Fortunately, on a much smaller scale, some critical and historical ideas are still being disseminated, in spite of the smaller financial rewards. Some design history, criticism and theory has managed to get published in recent years, but compared to the picture books, graphic designers aren't buying it.

The practice of graphic design has from the beginning been intertwined with pop commercialism, but that does not mean that our values and ideals, or the lack of

them, have to be dictated by the commercial marketplace. Just because thinking about design isn't a popular activity doesn't mean it isn't an important one.

Graphic designers love new things, and new things love graphic designers - like fire loves wood. Graphic designers loved the new international corporate culture. But it was the advertising industry that ultimately won the partnership with multinational corporations. Then graphic designers loved the new desktop publishing. But it took away a lot of our low end projects, gave us the additional responsibility of typesetting and pre-press, shortened our deadlines, and ultimately reduced our fees. Now graphic designers love the new Internet. But maybe this time we should stop and ask: "Does the Internet love graphic design?"

Perhaps the Internet will simply co-opt graphic design, incorporating it into its operating system. Maybe graphic design will cease to exist as a discreet practice and just become another set of options on the menu. Or is graphic design just a lubricant that keeps everything on the info highway moving - are we just greasing the wheels of capitalism with style and taste? If graphic designers play a major role in building the bridge to the twenty-first century, will they be recognized for their efforts? Do you remember typesetters?

Graphic design's ephemeral nature has practically disqualified it from serious consideration as an important cultural practice. For most non-designers, historical graphic design is valued as nostalgic ephemera, while contemporary design is viewed as sometimes amusing, but mostly annoying, advertising. Graphic design is not generally accepted as having the cultural significance of other less ephemeral forms of design like architecture, industrial design, and even fashion. This is due largely to its short life-span and its disposable ubiquity. Will the even more ephemeral and ubiquitous media of film titles, television graphics, and the Internet create greater awareness and respect for graphic design, or will such familiarity only breed contempt?

New media is a practical embodiment of the theoretical paradigm established by poststructuralism. It was an idea about language, communication and meaning before it was ever a technology. But now it seems that the technology has eclipsed its *raison d'être* and it exists outside of any theoretical critique. The often quoted cliché is that the new media requires new rules and the old assumptions do not apply, even though somehow the old consumers do. Curiously, the new media has not yet developed a new theoretical paradigm, or even a new lexicon, to comprehend this ideological shift. Ironically, the new buzzword is a familiar old standby from grammar school art classes - it's all a matter of "intuition."

Although intuition is a satisfactory explanation for a five-year-old's crayon abstractions, it's a bit weak for describing the computer-graphic-multinational-imperialism that is reshaping our global culture. Intuition is a generic term for a perceptive insight that is arrived at without using a rational process. It is a way of

saying "educated guess" without defining the education of the "guesser." That one's source of inspiration could be unknowable, or at least indescribable, after the death of the author, and at the end of history, is understandable in these postmodern times. But the unwillingness of graphic designers to recognize their indebtedness to history, education, and their peers is not. At this juncture in its history, graphic design practice needs a more rigorous and responsible discourse. Maybe we should leave "instincts" and "intuition" to our furry friends; then we could reinstate history, education and current practice as our center for critical reflection, discourse, and inspiration.

Theoretical and conceptual discourse in graphic design has always been a bit naive compared to older more established cultural practices. For example, all designers have been, and continue to be taught, the history of type design in terms of the five families of type: Oldstyle, Transitional, Modern, Egyptian, and Contemporary. This nineteenth century terminology devised by type founders is completely out of sync with period classifications used in the humanities. As such, it disconnects type design from our general cultural history. Given this type of foundation, it should come as no surprise that contemporary design discourse is also out of sync with that of architecture, literature, and art.

Graphic designers are caught up in a media stream that is very wide and fast, but not very deep. The only way to navigate in it is to go faster or slower than the stream. To go faster you must be at the forefront of technology and fashion, both of which are changing at an unprecedented rate. To go slower you need an understanding of context through history and theory. Graphic designers are predisposed to going faster or slower according to their experience and inclination, but mostly they are getting swept along in the currents of pop mediocrity.

How we communicate says a lot about who we are. Looking at much of today's graphic design one would have to conclude that graphic designers are twelve-year-olds with an attention deficit disorder. Designers today are representing our present era as if they were using a kaleidoscope to do it. Or more precisely, a constantly mutating digital collage machine, filled with a bunch of old "sampled" parts from the past, and decorated with special effects. Ultimately what we are left with is a feeling of aggravated and ironic nostalgia. This electronic Deja-vu-doo is getting old, again.

Maybe now it is time to dive below all the hype and sound bites of the advertising industries media stream, where graphic designers can have the autonomy to set their own course, even if it means swimming against the current now and then. Postmodernism isn't a style; it's an idea about the time we are living in, a time that is full of complexities, contradictions, and possibilities. It is an unwieldy and troublesome paradigm. However, I still think it is preferable to the reassuring limitations of Modernism.

Unfortunately most graphic designers are currently not up to the challenge. A few postmodern ideas like deconstruction, multiculturalism, complexity, pastiche, and critical theory could be useful to graphic designers if they could get beyond thinking about their work in terms of formal categories, technology, and media.

In the postmodern era, as information architects, media directors, design consultants, editor/authors, and design entrepreneurs, we have been chasing after the new and the next to sustain excitement and assert our growing relevance in the world. But inevitably the cutting edge will get dull, and the next wave will be like all the previous waves, and even the new media will become the old media. Then the only thing left will be the graphic design, and what and why we think about it.